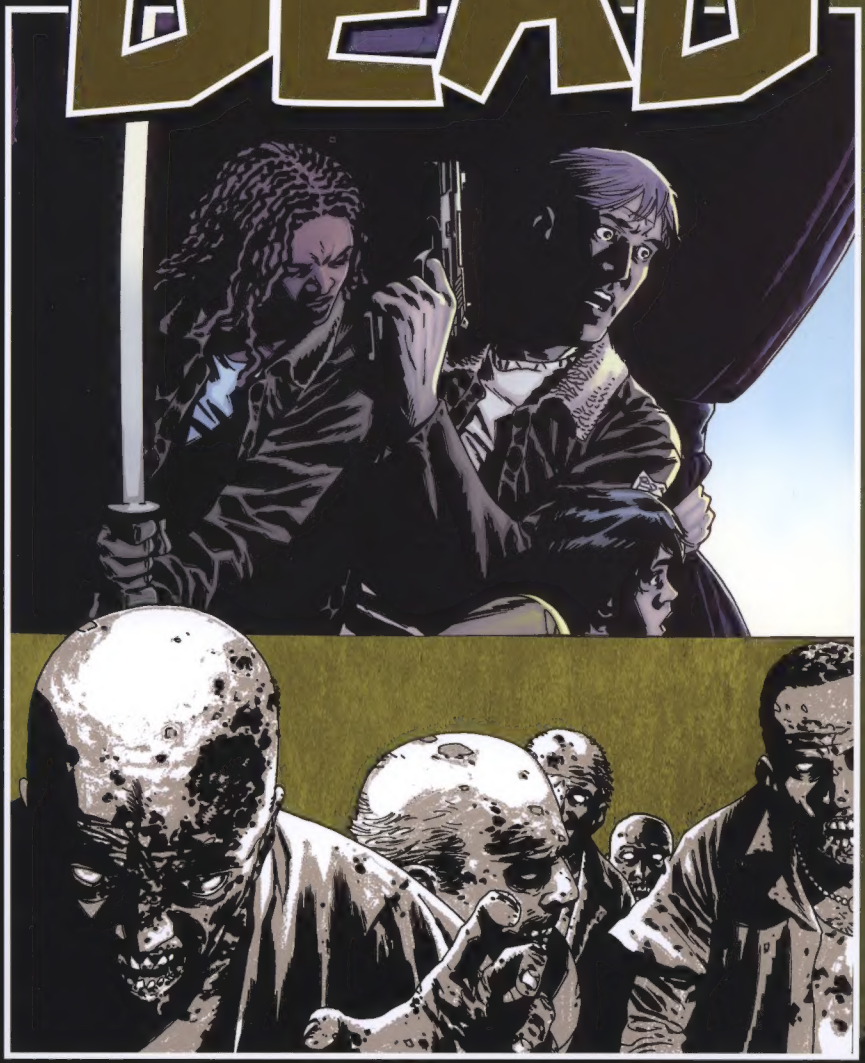
ROBERT KIRKMAN CHARLIE ADLARD CLIFF RATHBURN

THE WALKING DEAD™



VOLUME 14

NESSUNA VIA D'USCITA

SALDAPRESS

Respinto l'assalto del gruppo di sbandati che voleva impossessarsi di **Alexandria**, le cose sembrano tornate tranquille. Ma è solo l'ennesima illusione. La sparatoria ha richiamato una moltitudine di non morti che **Rick** e i suoi devono ora respingere a tutti i costi, pena l'esistenza stessa della comunità che li ospita. Ormai circondati, i sopravvissuti vengono travolti dai morti viventi. Che sia questa la fine? Qualcuno si barrica in casa, qualcun altro tenta una fuga disperata, mentre i pochi rimasti all'esterno del muro di protezione della città sono impotenti di fronte al gregge di zombie che sciama per le strade di Alexandria. E in mezzo al panico, per Rick arriva il momento più terribile.

Nessuna via d'uscita è il quattordicesimo volume dell'odissea di orrore e sopravvivenza ideata da **Robert Kirkman** e resa sulla pagina da **Charlie Adlard** e **Cliff Rathburn**. In una terra desolata in cui la società precipita al grado zero, l'umano, per non soccombere, deve ancora una volta aggrapparsi alla propria capacità di adattamento.

La relativa sicurezza di Alexandria ha dato modo a tutti di riaprire il cuore ai sentimenti, nonostante la consapevolezza che la morte rimanga sempre in agguato. Ma forse è proprio in mezzo alle tenebre più profonde che il cuore si riscopre capace di vedere l'ultimo, esile raggio di luce e di aprirsi a una speranza del tutto nuova.

La serie ***The Walking Dead*** *nella collana* **"Z"**:

1. Giorni perduti
2. Il lungo cammino
3. Al sicuro dietro le sbarre
4. La forza del desiderio
5. La miglior difesa
6. Questa vita dolorosa
7. La calma che precede
8. Nati per soffrire
9. Qui restiamo
10. Ciò che diventiamo
11. Temi i cacciatori
12. Vivere in mezzo a loro
13. Il confine superato
14. Nessuna via d'uscita

saldaPress, Skybound e Image Comics presentano:

THE WALKING DEAD™

VOLUME 14

NESSUNA VIA D'USCITA

ideato e scritto da **ROBERT KIRKMAN**

disegnato e inchiostrato da **CHARLIE ADLARD**

lettering originale di **RUS WOOTON**

toni di grigio di **CLIFF RATHBURN** copertina di **CHARLIE ADLARD**

saldaPress

The Walking Dead - Nessuna via d'uscita
di Robert Kirkman, Charlie Adlard e Cliff Rathburn

traduzione: Stefano Menchetti per Libr@ry Mouse
progettazione grafica e impaginazione: gruppo saldatori
lettering: Linda Tempesta
supervisione: Andrea G. Ciccarelli
disegno di copertina: Charlie Adlard

The Walking Dead - No way out 14
The Walking Dead is ™ and © 2011 Robert Kirkman.

A Skybound book, published in USA by Image Comics.
www.skybound.com - www.imagecomics.com

Originally published in single magazine format as The Walking Dead n° 79-84

For the italian edition © 2013 gruppo saldatori Snc. All Rights reserved.

Si ringraziano: Stefano Perullo, Traci Hale, Tim Hegarty, Juliette Mathieu, Sina M. Grace e Shawn Kirkham (Skybound), Kemper Donovan e David Alpert (Circle of Confusion), Christine Jensen, Sergio Nazzaro, Fiorenza Ballabeni, Giona A. Nazzaro, Leonardo e Rodolfo Filippetti, Linda Tempesta, Andrea Cini, Erika Profumieri, Martino Nicolini, Alex Fontani, Andrea Voglino, Alessandro Marenga, Alessandro Bilotta, Roberto Recchioni, Paola Barbato, Erika Torreggiani, Luigi Bernardi, Stefano Priarone, Mauro Uzzeo, Massimo Bonfatti, Francesco Tedeschi, Gianluca Morozzi, Alessandro Di Nocera, Matteo Bittanti, Jacopo Masini, Paolo Di Orazio, Enrico Scotti, Halifax- Digital Bros division, Maria Scoglio e Andrea Battisti (Fox Channels Italy), Daniele Mancino, Massimiliano Ciotola e la redazione di Mega.

saldaPress
direttore responsabile: Marco Marastoni
direttore editoriale: Andrea G. Ciccarelli

redazione e direzione
gruppo saldatori Snc
via Agostino Paradisi, 1/2
42121 Reggio Emilia

saldapress@grupposaldatori.com
www.saldapress.com

Segui "Z" e il mondo degli zombie sul nostro blog
zetacomezombie.blogspot.com

Image comics Inc.
Robert Kirkman (chief operating officer), Erik Larsen (chief financial officer),
Todd McFarlane (president), Marc Silvestri (chief executive officer),
Jim Valentino (vice-president), Eric Stephenson (publisher).

The Walking Dead (including all prominent characters featured in this issue), its logo and all character likeness are trademarks ™ of Robert Kirkman, unless otherwise noted.
"Z" is trademark ™ and copyright © 2013 gruppo saldatori snc
Storie, personaggi e avvenimenti sono frutto di fantasia e non hanno nessun riferimento reale.

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo volume può essere riprodotta o trasmessa con qualsiasi mezzo, elettronico oppure meccanico, compresi cinema, radio, televisione e fotografia, senza il consenso esplicito di gruppo saldatori Snc.

stampa: La Pieve Poligrafica Editore Villa Verucchio Srl, Verucchio (RN)

Prima edizione, febbraio 2013
ISBN 978-88-88435-60-2

Vuoi vedere tutte le copertine originali di "The Walking Dead vol. 14" a colori? Visita il sito www.saldapress.com

Walk in progress

di PAOLO DI ORAZIO

The Walking Dead n°79
(Charlie Adlard, 2010)
disegno di copertina.

Troppo giovane quando non sapevo cosa significassero necrofilia e necrocultura. **Frankenstein**, **Dracula** e **l'Uomo Lupo** sembravano insuperabili maschere della mitologia moderna, tra fumetti e *film* in bianco e nero di **Gianni & Pinotto**.

Tutto filava liscio – o al massimo peloso e indemoniato – finché non uscì nelle edicole il ***Corriere della Paura*** numero 3, agosto 1974. Questo meraviglioso albo si offrì a noi piccoli vendicatori tossici dell'*horror* con un'indimenticabile copertina dedicata all'esordio dell'unico, amato morto vivente della storia a fumetti: **Simon Garth**. **Zio Tibia** ci aveva già consegnato valide avventure zombie, ma non bastarono per definire una pari opportunità con vampiri e licantropi. Non era fuori luogo, quindi, lo strillo del *"Corrierone"* che recitava in copertina ***"Gli Zombie, questi sconosciuti. E, a fumetti, la storia dei morti vivi!"***.

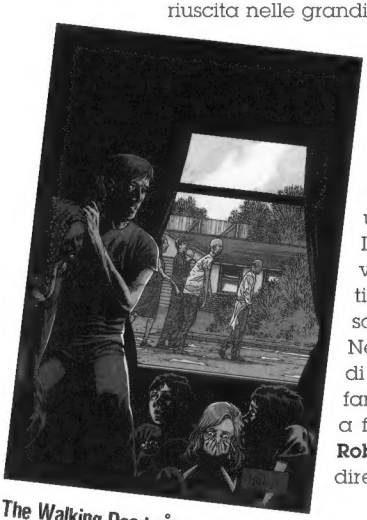
Il cinema era già entrato nel *deadwalking* ma la necro-stella brillava ancora lontana.

Realizzata da **Earl Norem**, la strepitosa illustrazione per la *cover* del «*CdP*» col primo Simon proveniva da ***Tales of the Zombie***, periodico della *Marvel Comics* sulle cui copertine l'aggettivo sostantivato più ricorrente era *"walking dead"*. Simon – fisico scultoreo, camicia straccia, occhi rovesciati, capelli lunghi – esce dalla tomba e si lancia verso l'esterno afferrando il braccio di una ragazza in canotta, pancia scoperta, *jeans* a zampa, piedi nudi. Che cazzo ci fa di notte una bella rossa, con torcia elettrica e badile in un cimitero? E perché il suo ragazzo/complice taglia la corda anziché aiutarla? Non

The Walking Dead n°80
(Charlie Adlard, 2010)
disegno di copertina.

The Walking Dead n°81
(Charlie Adlard, 2010)
disegno di copertina.

è importante: abbiamo davanti il manifesto del **necroromanticismo**, basato sull'insano fascino supremo e sull'immane iperbole della drammaturgia *horror*: il contatto fisico tra i vivi e i morti. Donne *sexy* nella stretta di maschi non-morti (vampiri e demoni compresi) iniziano a farsi strada in un sacrificio *pop art* senza fine, sensuale come il morso del vampiro al collo. Simon Garth uccide per necessità. È uno schiavo *voodoo* e la sua odissea intrapsichica alla ricerca del sé nella fredda prigione della carne è pervasa da conflitti supereroistici tipici della schiera buona dei cosiddetti normali. Lo zombie si auto commuta da *freak* a fricchettone (visto anche il suo abbigliamento) e diventa un angelo coi muscoli. Gli anni Settanta hanno relegato il morto vivente in un'immobilità iconica da mondo dei *robot*. Poi arrivano **Michael Myers**, **Jason** e, perché no?, il freudiano **Freddy Krueger**. Nel mezzo, il fumetto italiano trova la sua pietra tombale in quel **Necron** di **Magnus** che rappresenta il trionfo totale del necroromanticismo, in un funereo matrimonio di carne morta e carne viva, *humour* supernero a rinforzo di uno *splatter* senza limiti. ***Il ritorno dei morti viventi*** di **Dan O'Bannon** conficca una bandiera sporca di sangue secco e fango a metà di quegli anni Ottanta in cui il *beatlesiano* **Clive Barker** manovra la svolta epocale del racconto senza il maccartismo del comune senso dell'orrore. Ed è forse da lì, sentendo per la prima volta parlare i morti (vedi anche **Breer il Mangialamette** del romanzo ***Gioco Dannato***), che il *dead semen* viene piantato nella terra universale del *marketrend* per tutti i *nerd* di buona volontà. Mentre sul finire degli anni Novanta, malgrado il grande schermo e la computer grafica, la **Mummia** è ancora in psicanalisi per non essere mai riuscita nelle grandi conquiste, la casa editrice *Dark Horse* partorisce la serie a fumetti ***Zombie World*** di **Kelley Jones**, primo ritorno in grande stile sulle regole *romeriane* della morte che cammina. La maschera cresce, il conto alla rovescia è cominciato e, mentre i vampiri sono già sul viale della loro alba, ora è più importante parlare di noi umani. Non ci sono eroi per questo nostro mondo. È più urgente scoprire come sopravvivere.



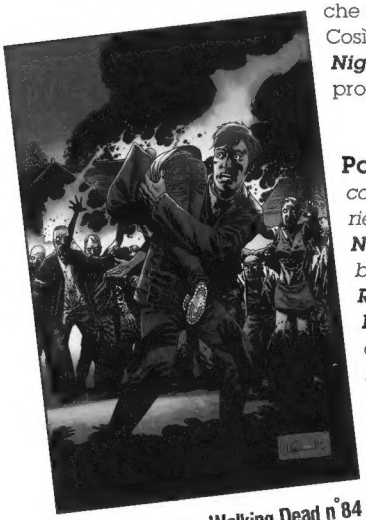
The Walking Dead n°82
(Charlie Adlard, 2010)
disegno di copertina.

Il malcostume globale nelle istituzioni governative, quello nella casa di Dio e i mutamenti climatici sono un cielo infuocato sulla Terra. E non è lo scenario di un *disaster movie*.

Nel 2011, in occasione del ***Fantasy Horror Award*** di Orvieto, ho dato il mio contributo per votare e far vincere ***The Walking Dead*** come miglior serie a fumetti. Mi secca dirlo, ma l'idea che ha avuto **Robert Kirkman** è in grado di farti voltare indietro e dire *"Okay, un supereroe-zombie è decisamente una*

The Walking Dead n°83
(Charlie Adlard, 2010)
disegno di copertina.

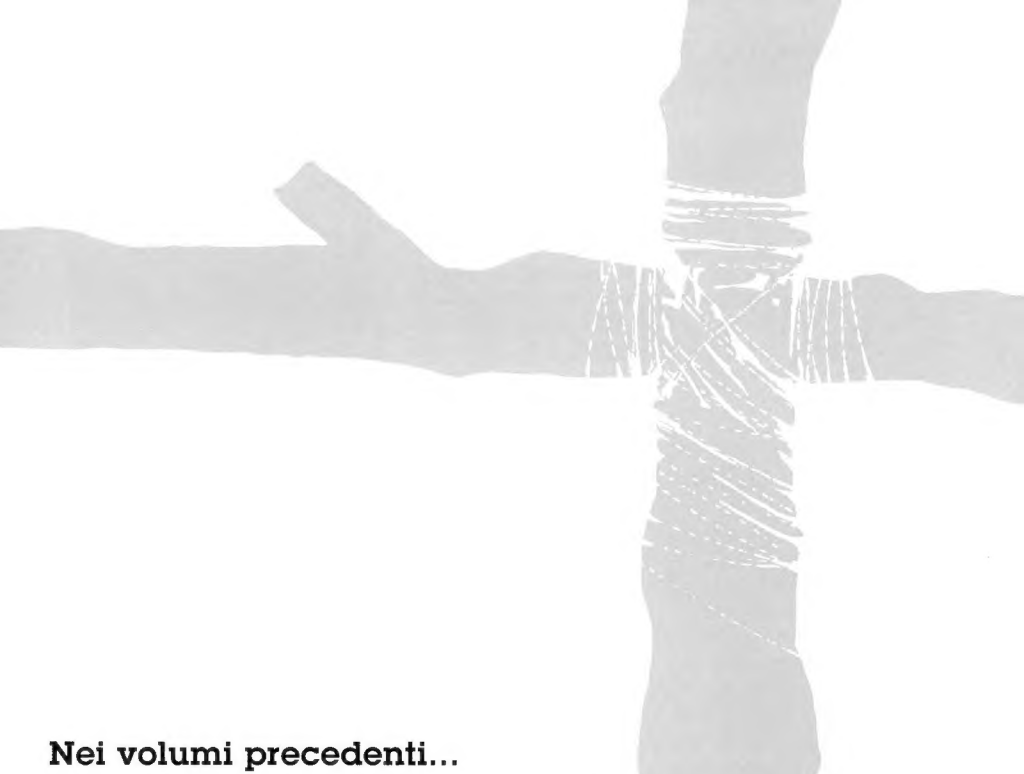
gran rottura di palle". Romero ha sempre ragione. Lo zombie è massa, espressione di un'identità multipla, *orwelliana*, corrotta. È allegoria necrotica dell'assenza del mondo politico d'Occidente, dell'imminente abisso umano, del fallimento di ogni dio. **Rick Grimes** dimostra che gli eroi sono umani e che l'identità di massa è la multipla maschera dello zombie che non è uno ma un numero infinito. Un supereroe zombie sarebbe come ***Spiderman*** in un mondo di soli ladri, rapinatori, assassini e truffatori.
Lo zombie è lo specchio del mondo, persino quando lo vediamo scarnificare la commedia ne ***L'alba dei morti dementi*** (e nel capitolo che state per leggere abbiamo una gustosa analogia con quella pellicola del 2004).
Lo zombie raggiunge così il suo vertice di maschera, conquista il linguaggio televisivo, la retorica dei politici, la divulgazione commerciale. Lo zombie è lett(erat)ura contemporanea, trascende nella normalità della razza, veste l'umanità di quello stato primitivo dove uccidere è ordinaria funzione fisiologica. I sopravvissuti della saga di Kirkman non riescono a fare fronte comune e così, grazie alla nostra disgregazione spirituale, gli zombie governano la vita che resta. Il tessuto sociale ha fallito: siamo noi l'eccesso da eliminare. Ma se gli zombie sono un'allegoria, il *kolossal* ***The Walking Dead*** è una grande opera che riassume l'epopea dell'*horror* nell'ultimo ventennio: nasce violento, sanguinosissimo, e sviluppa poi una fase umanista con uno *storytelling* denso di piani sequenza e primi piani, griglia di impaginazione razionale (abitudini perdute dal fumetto), dialoghi fiume e una tensione che lascia spazio allo scavo nell'identità dei protagonisti. Nulla di più moderno di questa *epic-dead-soap* che ridà valore alla febbre dei *comics*.
Così sia per i prossimi quarant'anni, come è stato per ***Night Of The Living Dead***. E fortunato è chi vive nel progresso che cammina. Coi morti.



The Walking Dead n°84
(Charlie Adlard, 2010)
disegno di copertina.

Paolo Di Orazio

*caporedattore di **Splatter** e **Mostri**, sceneggia storie di **Cattivik**, e poi per **Heavy Metal**, **Beccogiallo**, **NPE**, **Clair de Lune**, **Aurea**, **Sherwoodcomix**. Pubblica romanzi e racconti per **Granata Press**, **Radio Rai**, **Castelvecchi**, **Addictions**, **Urania**, **Coniglio Editore**, **Bietti**, intrattenendo per oltre vent'anni gli appassionati dell'horror. Il suo libro di esordio **Primi delitti** (1989) è stato pioniere, con dodicimila copie vendute, dello splatternoir italiano, nonché oggetto di scandalo e interrogazione parlamentare per istigazione a delinquere.*



Nei volumi precedenti...

(Vol. 11 - Temi i cacciatori)

Ripreso il viaggio, le tragedie per il gruppo di **Rick** continuano. **Ben**, uno dei due gemellini affidati a **Dale** e **Andrea**, uccide suo fratello **Billy** durante un gioco. Il gruppo non riesce a decidere cosa fare di Ben e, durante la notte, è **Carl** che, all'insaputa di tutti, lo uccide. Il mattino dopo, mentre il gruppo cerca di capire cos'è successo, un nuovo arrivato si presenta: è **Gabriel**, un prete sopravvissuto agli zombie chiudendo fuori dalla chiesa i suoi fedeli. Ma Gabriel non è l'unico a prendere contatto col gruppo. Durante una sosta Dale viene rapito da una banda di sopravvissuti diventati cannibali. Dopo aver visto la sua stessa gamba divorata dai cannibali, Dale racconta loro di essere stato morso dai non-morti. In seguito a questa rivelazione, Dale viene riconsegnato ai suoi amici come parte di una tattica per spaventarli. La reazione del gruppo di Rick, però, è ben diversa da quella prevista dai cacciatori. Infatti, dopo la morte di Dale, Rick e compagni, con l'aiuto di Gabriel, rintracciano gli assalitori, li colgono di sorpresa e, con ferocia vendicativa, li uccidono tutti.

(Vol. 12 - Vivere in mezzo a loro)

Dopo l'ennesima delusione dovuta alla scoperta delle menzogne di **Eugene**, il gruppo prosegue il viaggio e fa un nuovo, sconvolgente incontro. L'uomo che si presenta loro, **Aaron**, dice di far parte di una comunità prospera e sicura. Nonostante i dubbi di Rick, il gruppo decide di verificare se le affermazioni di Aaron sono sincere ed è così che fanno la conoscenza della comunità di **Alexandria**, la cittadina autosufficiente che ha dato rifugio ad almeno una sessantina di persone, governata dall'ex politico **Douglas Monroe**. Pur mantenendo la cautela, il gruppo entra a far parte della comunità, ognuno con ruoli adatti alle proprie caratteristiche. Rick ne diventa il tutore della legge, ricoprendo il ruolo di sovrintendente. Ma, anche se le cose sembrano andare per il meglio, Rick rimane sempre pronto al peggio.

(Vol. 13 - Il confine superato)

Grazie alle capacità sviluppate durante la loro travagliata sopravvivenza all'esterno, Rick e i suoi si fanno rapidamente accettare dagli abitanti di Alexandria. Ma non è tutto oro quello che luccica. Rick aggredisce **Pete**, il medico della cittadina, quando si accorge che questi picchia la moglie **Jessie** e il figlio **Ron**, ma nel farlo Rick perde il controllo e Michonne lo mette in condizione di non nuocere. Dopo un chiarimento con Douglas, Rick riprende il suo posto di tutore della legge e Pete viene allontanato dalla famiglia, ma durante il funerale di uno degli abitanti, un Pete ormai fuori di testa uccide **Regina**, la moglie di Douglas, prima di venire giustiziato da Rick. Non è tutto, lo sparo attira verso la città un gruppo di predoni, che però viene rapidamente sbaragliato dalla pronta reazione di Andrea e degli altri. I rumori dello scontro, però, richiamano l'attenzione di un folto gruppo di non-morti.

HAI DORMITO?
UN PAIO DI MINUTI APPENA. DI TANTO IN TANTO.

LO STESSO PER ME. SEMBRA GIUSTO, PERÒ... IL NON DORMIRE... POSSO ESSERE SINCERA?
SONO CONTENTA DI SENTIRMI COSÌ, SAI? DOPO TUTTO QUELLO CHE ABBIAMO PASSATO... ERO TERRORIZZATA AL PENSIERO DI QUANDO TUTTO QUESTO FOSSE NORMALE PER NOI.
È BELLO SAPERE CHE RIESCO ANCORA A SPAVENTARMI.

NON COSÌ SPAVENTATA DA NON RIUSCIRE A SALVARMI LA VITA.
A PROPOSITO, GRAZIE.
SONO SICURA CHE SIAMO ANCORA MOLTO LONTANI DALL'ESSERE PARI. MA È STATO UN COLPO INCREDIBILE, VERO?

SONO ANCORA SBALORDITO. DA COME HAI SCOVATO IL LORO CECCHINO, INTENDO. È STATA UNA BELLA FORTUNA CHE HAI VISTO QUEL TIZIO GIUSTO IN TEMPO PER... VOGLIO DIRE...
...AVREBBE POTUTO UCCIDERMI.

È STATO IL PRIMO CHE HO VISTO. SI STAVA ARRAMPICANDO SUL TENDONE ALL'ENTRATA DELLA BANCA, DALL'ALTRA PARTE DELLA STRADA. ERO SOPRA DI LUI.
È GRAZIE A LUI CHE HO NOTATO GLI ALTRI AL CANCELLO. QUEI POVERI FESSI... NON ERO SICURA CHE FOSSE CON LORO FINCHÉ NON HA PUNTATO IL FUCILE SU DI TE.
È PER QUESTO CHE NON GLI HO SPARATO A VISTA...

CLOP! CLOP! CLOP!
MA CHE...?!
È AARON. AIUTAMI AD APRIRE IL CANCELLO!
CLOP! CLOP! CLOP! CLOP! CLOP!
OK, ORA CHIUDIAMOLO.
DOVE VAI?!
ERIC È STATO ACCOLTELLATO!

WHOA! WHOA!
SIAMO ARRIVATI, ERIC... SIAMO ARRIVATI. ANDRÀ TUTTO BENE.

OH, CALMATI... NON È COSÌ BRUTTA. IL TAGLIO NON È PROFONDO. STARÒ BENE.
MI REGGI?
TI REGGO... SCENDI.

LASCIA CHE TI AIUTI.

DOTTORESSA CLOYD... APRA!
WHAM! WHAM! WHAM!

CHE?!
OH, MIO DIO... PORTATELO DENTRO!
HEATH?
UNO STA VIA UNA SETTIMANA E TUTTI COMINCIANO A METTERSI INSIEME...

ACQUA?
SÌ, GRAZIE.

L'ATTESA. È LA PARTE PEGGIORE.
NON RIESCO A SMETTERE DI PENSARCI... AL FATTO DI PERDERLO. NON SO QUANTO SANGUE ABBIA PERSO, MA SEMBRAVA PARECCHIO.
NE HA PERSO UN SACCO.

AARON, COS'È SUCCESSO LÀ FUORI?

C'ERA QUESTA DONNA, ERA DA SOLA... NON ABBIAMO POTUTO VEDERLA INTERAGIRE CON ALTRE PERSONE, MA L'ABBIAMO OSSERVATA PER DUE GIORNI. HA RACCOLTO DELLE PROVVISTE, HA CACCIATO...
...SEMBRAVA NORMALE. PIANGEVA MOLTO... L'HO INTERPRETATO COME UN BUON SEGNO.
LA CONVERSAZIONE CHE HO AVUTO CON LEI È ANDATA BENE. SEMBRAVA DAVVERO SIMPATICA. LA STAVAMO PORTANDO QUI.

PENSAVO CHE SAREMMO RIUSCITI A TORNARE IERI SERA, MA SI STAVA FACENDO BUIO. COSÌ CI SIAMO SISTEMATI IN UNA CASA SICURA, CARINA... C'ERANO ANCHE DEI LETTI. CI SIAMO FERMATI PER LA NOTTE.
CI SIAMO SVEGLIATI NEL BEL MEZZO DELLA NOTTE, MENTRE LEI STAVA RUBANDO UNO DEI NOSTRI CAVALLI. ERIC HA CERCATO SOLO DI PARLARLE... E LEI...
LEI LO HA PUGNALATO.

NON SAPEVO CHE FOSSE PERICOLOSA... NON NE AVEVO IDEA...
...COME AVREI POTUTO?

È FATTA.
COSÌ VA MEGLIO.
LA DOTTORESSA MI HA RATTOPPATO PER BENE.
OH, MIO DIO... ERO COSÌ IN PENSIERO. IO... NON SO COSA...
VIENI QUI!
TE L'AVEVO DETTO CHE NON ERA POI COSÌ BRUTTO. ERA SOLO UN TAGLIO... MA NON ERA PROFONDO. HO PERSO UN PO' DI SANGUE, MA STO BENE.
PERÒ FA MOLTO MALE. QUELL'ABBRACCIO È STATO UN PO' TROPPO FORTE.
SCUSA, IO... ODDIO, SONO SOLO CONTENTO CHE TU STIA BENE.

ALLORA, TU E DENISE, EH?
GIÀ. MI PIACE UN SACCO. HO PASSATO MOLTO TEMPO CON LEI QUANDO SCOTT ERA... E COSÌ... È SUCCESSO.
ERIC STA BENE.

SÌ, DENISE CE LO HA DETTO PRIMA DI COMINCIARE A DARE UNA RIPULITA.
ANZI, FORSE DOVREI DARLE UNA MANO.

ALLORA... MAI UN MOMENTO DI NOIA, EH?
SCHERZI, VERO? VOGLIO DIRE... CRISTO.
PREFERIVO QUANDO... UHM... MI SA CHE LE COSE SONO ANDATE SEMPRE COSÌ...

A PROPOSITO, MI SA CHE È MEGLIO CHE TORNI ALLA TORRE.
FORSE TOBIN MI STA ASPETTANDO PER PORTARMICI.

SEI SICURA DI VOLERCI ANDARE? VOGLIO DIRE, PENSAVO CHE DOPO IERI FORSE VOLESSI PRENDERTI QUALCHE GIORNO DI RIPOSO.

ADESSO CHE SAPPIAMO COSA C'È LÀ FUORI, NON È ANCORA PIÙ IMPORTANTE CHE IO FACCIA LA GUARDIA?
ABBIAMO TUTTI IL NOSTRO CARICO DA PORTARE, RICK. SONO FELICE DI FARE LA MIA PARTE.
NON PREOCCUPARTI. DICO SUL SERIO... QUANDO SONO LASSÙ, SONO LA PERSONA PIÙ AL SICURO DI TUTTE.

KNOCK KNOCK
?!

MORGAN? CHE CI FAI QUI?
COSA VUOI?

MIA MOGLIE, È MORTA DA UN ANNO.
UN ANNO.
SPERO CHE TU POSSA CAPIRE COME MI SENTO RIGUARDO A TUTTO QUESTO. L'AMAVO MOLTO E... E CI HO MESSO PARECCHIO TEMPO AD ABITUARMI ALL'IDEA CHE FOSSE MORTA.

LO CAPISCO BENISSIMO.
È COME HAI DETTO TU, QUELLO CHE ABBIAMO FATTO È SBAGLIATO

LO SO... E LO È STATO, PER UN SACCO DI RAGIONI DIVERSE...
MA MICHONNE... TU MI PIACI DAVVERO. NON SO SE SONO PRONTO PER QUELLO CHE ABBIAMO FATTO... NON ANCORA.
MA MI PIACEREBBE DAVVERO CONOSCERTI MEGLIO.

OK.
STAVO PER PREPARARE LA COLAZIONE. VUOI FARMI COMPAGNIA?
MI PIACEREBBE.

BUON-GIORNO FIGLIOLO. QUANDO TI SEI ALZATO?
MI SONO ALZATO QUANDO SEI USCITO. TI HO SENTITO CHIUDERE LA PORTA. DOVE SEI ANDATO?
NON HO DORMITO BENE IERI NOTTE. SONO ANDATO A CONTROLLARE IL CANCELLO, PER VEDERE COME VANNO LE COSE DALL'ALTRA PARTE DEL MURO.
TU STAI BENE?
SÌ. PERCHÉ?
PERCHÉ? IERI SIAMO STATI ATTACCATI, PENSAVO CHE POTESSI ESSERE SPAVENTATO.
BEH, INVECE NO.
QUELLO CHE È SUCCESSO È STATA UNA COSA BUONA. ADESSO FORSE GLI ALTRI LA SMETTERANNO DI FINGERE CHE QUI SIAMO AL SICURO.
CARL, IO...
SÌ, PAPÀ?
SONO RIMASTI UN PO' DI CEREALI?

OH, MERDA.
WRAHH!
ACCI-DENTI!
ACCI-DENTI!
STAI INDIETRO, TOBIN!
CI PENSO IO!
SHUCK!
TOBIN... CORRI DENTRO!
NE STANNO ARRIVAN-DO ALTRI!

SONO DURI E SPORCHI.
BEH, SONO PELI DI CAVALLO, TESORO. NON È CHE USANO LO SHAMPOO. NON COME TE E ME, ALMENO
VUOI ANCORA CHE TI INSEGNI A CAVALCARLA?
EHI, MAGGIE...
HAI TUTTO IL DIRITTO DI AVERCELA CON ME.
MI DISPIACE COSÌ TANTO PER LA CAVALLA. TI SEI FIDATA DI NOI QUANDO CE L'HAI DATO... E NOI L'ABBIAMO PERSO. VORREI POTER RIMEDIARE.
AARON, TI PREGO. SO COS'È SUCCESSO.
COME STA ERIC?
STARÀ BENE. CREDO DI AVER AVUTO UNA REAZIONE ESAGERATA. IMMAGINO CHE LA FERITA NON FOSSE SERIA... MA CHE DIAVOLO, NON SONO UN DOTTORE. SE VEDO IL SANGUE DO I NUMERI.
DAVVERO NON CE L'HAI CON ME PER LA CAVALLA?
NO, DAVVERO. SO CHE HAI FATTO DI TUTTO PER IMPEDIRE A QUELLA DONNA DI RUBARLA, MA LA VERITÀ È CHE SONO CONTENTA CHE NON CI SIA PIÙ.
QUESTO POSTO VA BENE PER NOI, MA NON PER I CAVALLI. È QUESTO IL MOTIVO PRINCIPALE PER CUI HO PROPOSTO A TE E A ERIC DI PRENDERLI.
QUI NON ABBIAMO SPAZIO, NON POSSO TENERLI IN UN CORTILE PER SETTIMANE. HANNO BISOGNO DI SPAZI APERTI.
SPERO SOLO CHE QUELLA DONNA, CHIUNQUE ESSA SIA, SI PRENDA CURA DI BUTTONS. SPERO CHE SIA FELICE.

CIAO, SONO PASSATO SOLO A DARE UN'OCCHIATA... PER ASSICURARMI CHE STIATE BENE.
HO PORTATO UN PO' DI CIBO.
CIAO... GRAZIE. TI PREGO, ENTRA E SIEDITI. GRAZIE MILLE PER AVERCI PORTATO QUESTE COSE.
RON È QUI? VOLEVO PORTARE ANCHE CARL, MA È TUTTO PRESO DA UN LIBRO CHE ADORA. HA DECISO DI RIMANERE A LEGGERE.
È ANCORA NELLA SUA CAMERA. IN OGNI CASO NON CREDO CHE SAREBBE STATO UNA BUONA COMPAGNIA PER CARL.
QUINDI VA BENE COSÌ.
COME SE LA PASSA ADESSO? VA TUTTO BENE?
STIAMO BENE. CE LA CAVIAMO. È DURA, MA IMMAGINO CHE TU LO SAPPIA.
SAI? A VOLTE È COME SE NON SAPESSI COSA DIRGLI, AI TUOI FIGLI.
QUELLO CHE HAI DETTO AL FUNERALE, MI È STATO D'AIUTO... MI HA AIUTATO MOLTO A TROVARE LE PAROLE DA DIRGLI.
AVEVO INTENZIONE DI RINGRAZIARTI PER QUELLE PAROLE. MI SONO STATE DI GRANDE AIUTO. ED È STATO...
...MOLTO GENTILE.
ERA LA VERITÀ, PER COME LA VEDO IO. NIENT'ALTRO.
SONO STATO CONTENTO DI PARLARE A NOME DI TUO MARITO. QUELLO CHE È SUCCESSO... NON DIRÒ CHE NON È STATA COLPA SUA, MA... NON È GIUSTO DARE TUTTA LA COLPA A LUI.

DOUGLAS?
LA PORTA NON ERA CHIUSA. MI HANNO DETTO CHE ERI QUI.
C'È NESSUNO?
DOUGLAS, LA GENTE È PRE-OCCUPATA PER TE...
DOUGLAS?
ACCIDENTI... COMINCIA A NEVICARE.

COME POTETE VEDERE DIETRO DI ME, LA NOSTRA RECENTE SPARATORIA HA RICHIAMATO UN PO' L'ATTENZIONE SU DI NOI.
QUESTO POSTO È CIRCONDATO DA ALMENO IL DOPPIO DEI VAGANTI CHE ABBIAMO DI SOLITO... E SONO ARRIVATI TUTTI OGGI. PERCIÒ USCIREMO PER DARE UNA RIPULITA.
DATO CHE SONO STATE LE ARMI DA FUOCO AD ATTIRARLI, NON LE USEREMO. POTETE TAGLIARGLI LA TESTA, SFONDARGLI IL CRANIO... FATE QUELLO CHE DOVETE FARE, MA FATELO IN SILENZIO.

E FATELO ALLA SVELTA. OGNI MINUTO CHE PASSA CE NE SONO DI PIÙ... DOVREMO LAVORARE A ONDATE, DARE UNA RIPULITA OGGI... E FORSE UN'ALTRA DOMANI SE NECESSARIO. SE NE MANCATE UNO, PROSEGUITE. RESTATE IN GUARDIA E CONTINUATE A MUOVERVI. NON IMPORTA COSA SUCCEDE, FINCHÉ LA ZONA NON È PULITA... CONTINUATE A MUOVERVI. NON DIMENTICATE QUANT'È PERICOLOSO RESTARE LÀ FUORI.
IO GUIDERÒ UNA SQUADRA A SINISTRA E UN'ALTRA ANDRÀ A DESTRA... MAN MANO CHE AVANZIAMO, OGNI SQUADRA LASCERÀ QUALCUNO INDIETRO, OGNI QUINDICI METRI CIRCA, PER FARE LA GUARDIA E TENERE LIBERO IL PERCORSO PER TORNARE AL CANCELLO.
QUANDO CI INCONTREREMO SUL RETRO... AVREMO FINITO E TORNEREMO DI CORSA VERSO IL CANCELLO.
È CHIARO PER TUTTI?
...
OK ALLORA, APRITE IL CANCELLO.

ANDIAMO!

MUOVIAMOCI!
KRAKK!
HAI MESSO TU RICK AL COMANDO?
CHE IMPORTANZA HA?
CHE VUOL DIRE "CHE IMPORTANZA HA?!"
REGINA è MORTA, AARON. LA COMUNITÀ È UNA BEFFA.
NON SIAMO AL SICURO QUI. NON LO SIAMO MAI STATI... NON PIÙ DI QUANTO LO ERAVAMO FUORI DALLE MURA.
PERCIÒ CHE IMPORTANZA HA CHI È "AL COMANDO?"
FORSE CON RICK ABBIAMO UNA POSSIBILITÀ.
DANNAZIONE... SONO PIÙ DI QUANTO PENSASSIMO!

THWACK!

SPENCER, TU RESTA QUI. SCHIENA AL MURO E TIENI GLI OCCHI APERTI.
GLENN, GUARDA...

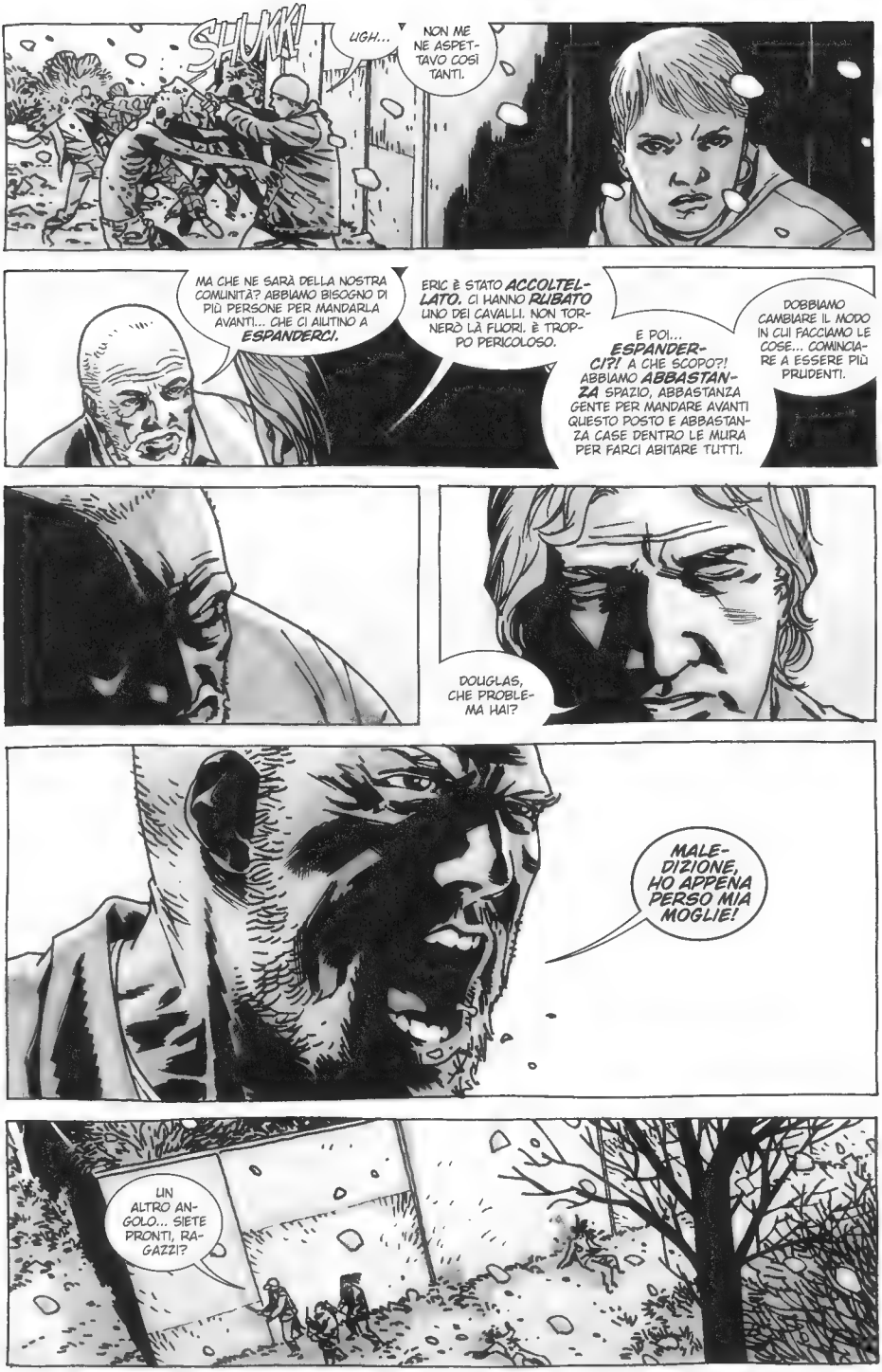
OH, MERDA.

FORSE HAI RAGIONE SU RICK. I SUOI... NE HANNO PASSATE UN BEL PO'. HO SENTITO CHE ANDREA HA ABBATTUTO QUEI TIZI DALLA TORRE CAMPANARIA E CHE QUELLO GROSSO... ABRAHAM, GIUSTO? HA PRESO IL POSTO DI TOBIN COME CAPO DELLA SQUADRA DI COSTRUZIONE...
...NON SAPREI, DOUGLAS. FORSE SONO DAVVERO PIÙ IN GAMBA DI NOI. È SOLO CHE MI HA COLTO DI SORPRESA, TU CHE CEDI IL COMANDO IN QUESTO MODO.
MA NON DIRE CHE QUESTA COMUNITÀ È UNA BEFFA. DOVRESTI PROVARE A VIVERE PER UN PO' LÀ FUORI E POI A TORNARE QUI.

QUESTO POSTO È UN FARO DI LUMINOSA SPERANZA NEL BEL MEZZO DI UNA TERRA DESOLATA. È VERO CHE NON È ESENTE DA DIFETTI...
...MA NON DOBBIAMO ARRENDERCI.

A DIRE IL VERO, ERO VENUTO QUI A DIRTI CHE NON PARTIRÒ PIÙ.
COSA?

WRAKK!
DOBBIAMO CALCOLARE IL TEMPO IN MODO DA ARRIVARE SUL RETRO INSIEME ALL'ALTRO GRUPPO! NON SO QUANTI CE NE SIANO LÀ DIETRO E NON VOGLIO CHE GLI ALTRI LI AFFRONTINO DA SOLI!
HOLLY, RESTA QUI E TIENI LA STRADA SGOMBRA! IL RESTO DI VOI MI SEGUA!
TU E IO ABBIAMO GIÀ PARLATO DEL FATTO CHE SAREBBE ARRIVATO IL MOMENTO IN CUI NON CI SAREBBE STATO PIÙ NESSUNO DA RECLUTARE. QUEL MOMENTO È ARRIVATO.
SIAMO STATI FORTUNATI COL GRUPPO DI RICK, MA HAI PENSATO ALLE PROBABILITÀ DI INCONTRARE DI NUOVO UN ALTRO GRUPPO DEL GENERE?
È PIÙ PROBABILE INCONTRARE UN GRUPPO DI PAZZI O DI GENTE PERICOLOSA... O ENTRAMBI. IO POSSO FARE DEL MIO MEGLIO PER SELEZIONARE LE PERSONE, MA COSA SUCCEDEREBBE SE PER SBAGLIO LASCIASSI ENTRARE UN GRUPPO COME QUELLO CHE CI HA ATTACCATO?
O SE RICK FOSSE PEGGIO DI COME È... E AVESSE VOLUTO DIVENTARE IL CAPO E TU NON FOSSI STATO DISPOSTO A FARTI DA PARTE?
NON VOGLIO CHE SI RIPETA LA STORIA DI DAVIDSON.
SIAMO QUASI SUL RETRO... CONTINUATE A MUOVERVI!
KRAGG!


SHUK!
UGH...
NON ME NE ASPETTAVO COSÌ TANTI.
MA CHE NE SARÀ DELLA NOSTRA COMUNITÀ? ABBIAMO BISOGNO DI PIÙ PERSONE PER MANDARLA AVANTI... CHE CI AIUTINO A ESPANDERCI.
ERIC È STATO ACCOLTELLATO. CI HANNO RUBATO UNO DEI CAVALLI. NON TORNERÒ LÀ FUORI. È TROPPO PERICOLOSO.
E POI... ESPANDERCI! A CHE SCOPO?! ABBIAMO ABBASTANZA SPAZIO, ABBASTANZA GENTE PER MANDARE AVANTI QUESTO POSTO E ABBASTANZA CASE DENTRO LE MURA PER FARCI ABITARE TUTTI.
DOBBIAMO CAMBIARE IL MODO IN CUI FACCIAMO LE COSE... COMINCIARE A ESSERE PIÙ PRUDENTI.
DOUGLAS, CHE PROBLEMA HAI?
MALEDIZIONE, HO APPENA PERSO MIA MOGLIE!
UN ALTRO ANGOLO... SIETE PRONTI, RAGAZZI?

GRUH.
ABRAHAM, CI PENSI TU ALL'ULTIMO?
FATTO.
KRAK!
REGINA ERA UNA BRAVA DONNA. È STATA BUONA CON ME... E IO L'HO TRATTATA COME UNA MERDA, AARON.
UNA COMUNITÀ DI CINQUANTA PERSONE E IO CHE CERCO DI SCOPARMI QUALSIASI DONNA SINGLE.
CHE RAZZA DI PERSONA SONO?
OK. NON È ANDATA COSÌ MALE.
LASCEREMO PASSARE UN GIORNO O DUE, POI PROBABILMENTE DOVREMO RIFARE TUTTO DA CAPO. QUELLA CHE CI ASPETTA NON È UNA SETTIMANA DI RIPOSO... MA FINCHÉ CI STIAMO ATTENTI, LA SITUAZIONE DOVREBBE RIMANERE GESTIBILE.
QUESTA COSA È MALEDETTAMENTE SNERVANTE, ECCO.
NON LO SOPPORTO. È MOLTO MEGLIO QUANDO BASTA EVITARLI. O DIO LICCIDERLI.

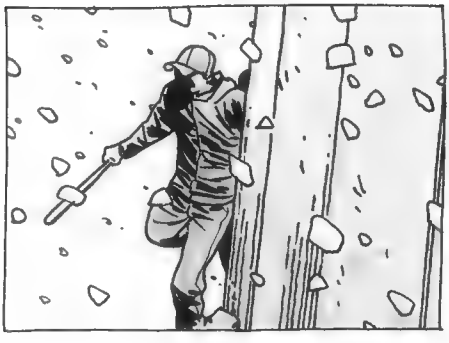
VOI DUE VI AMAVATE. IO LO SAPEVO. PENSO CHE TUTTI LO SAPESSERO.
NON M'IMPORTA QUELLO CHE DUE PERSONE FANNO DELLA LORO RELAZIONE. HO SEMPRE PENSATO CHE VOI DUE AVESTE UN ACCORDO.
NON VUOL DIRE CHE È SBAGLIATO.
A LEI NON È MAI PIACIUTO... SI È SOLO ADEGUATA. SE CI PENSO, QUESTO RENDE LEI UNA PERSONA MIGLIORE E ME UNA PERSONA PEGGIORE.
PIÙ DI TUTTO IL RESTO PERÒ...
HO PAURA, AARON.
PER LA PRIMA VOLTA DA QUANDO SIAMO ARRIVATI QUI, SONO TERRORIZZATO... DA QUELLO CHE C'È LÀ FUORI, DA QUELLO CHE CI ASPETTA...DA QUELLO CHE NON CI ASPETTA.
NON AVEVO MAI PENSATO A QUANTO IN PERICOLO SIAMO IN REALTÀ.
HO PAURA DI MORIRE.
PKOW!
COS'È STATO...?!
UN COLPO D'AVVERTIMENTO... È ANDREA!

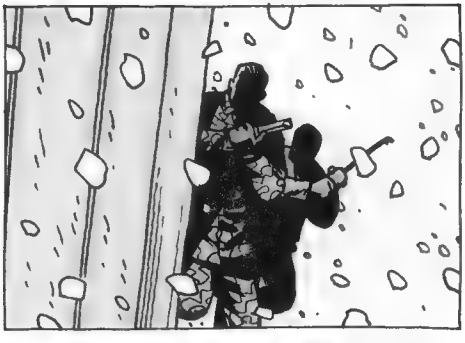
DIVIDIAMOCI... CI INCONTRIAMO AL CANCELLO. RADUNATE LA VOSTRA GENTE... MUOVETEVI!
COS'È STATO?!
UNO SPARO DI QUALCHE TIPO.
CRISTO... CHE SUCCEDE ADESSO?
MICHONNE, DOBBIAMO ARRIVARE AL CANCELLO E SCOPRIRE COSA STA SUCCEDENDO.
PORTI DENTRO IL SUO BAMBINO, SIGNORA!
THUNK!
CHE SUCCEDE?!

NON LO SO. QUANDO CI SIAMO FERMATI NELLE NOSTRE POSIZIONI NE SONO ARRIVATI UN PO', MA NIENTE CHE NON FOSSIMO IN GRADO DI AFFRONTARE.
MAGARI QUALCUNO SULL'ALTRO LATO È STATO CIRCONDATO E SI È RITROVATO COSTRETTO A SPARARE.

NO, È PEGGIO DI COSÌ.
QUELLO ERA UNO SPARO DI UN FUCILE AD ALTA PENETRAZIONE. UN COLPO D'AVVERTIMENTO DI ANDREA.
ANDIAMO!

QUI ABBIAMO FINITO!
AL CANCELLO.





OH, CAZZO.

È UN FOTTUTISSIMO GREGGE!
PORTATE IL CULO VERSO IL CANCELLO PRIMA CHE BLOCCHINO LA STRADA!
FORZA! SBRIGATEVI!
APRITE QUEL DANNATO CANCELLO!
BRAAM!
OH, MERDA!
CE LI ABBIAMO ADDOSSO!
ENTRA!
BRUCE, MUOVITI!
VIENI DENTRO!

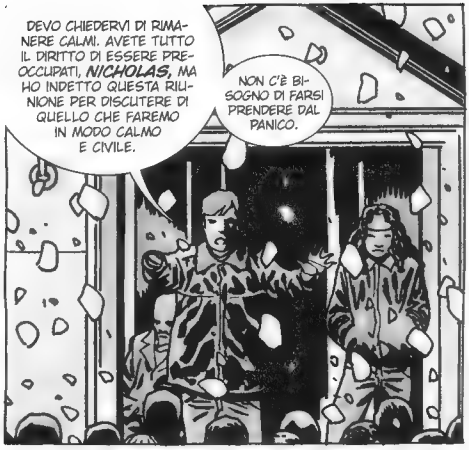
AARRGH!
NON CHIUDETE IL CANCELLO!
BRUCE!
BASTARDO!
PRENDETE LA CATENA! DOBBIAMO CHIUDERE IL CANCELLO!
GRAGH!

THUNK!
BRUCE... OH, MIO DIO...
NON VOGLIO MORIRE!
OH, DIO...
÷COFF!÷
NON...
IO...
÷GLK!÷
COSA FACCIAMO?

WRAM!
NON ABBIAMO TEMPO PER QUESTA MERDA.
OH, CRISTO...
OK, ASCOLTATE... DOBBIAMO METTERE IN SICUREZZA IL CANCELLO. INCATENATELO DA TUTTE E DUE LE PARTI. USATE TUTTE LE CATENE EXTRA CHE ABBIAMO... ASSICURATEVI CHE REGGA.
E POI METTETECI DAVANTI IL NOSTRO CAMION MILITARE... DOBBIAMO IMPEDIRGLI DI GUARDARE DENTRO. SE CI VEDONO, LA COSA POTREBBE METTERLI IN AGITAZIONE E VISTO CHE SONO COSÌ TANTI...
...NON VOGLIO PENSARE A QUELLO CHE POTREBBE SUCCEDERE.

ABRAHAM, NON ANDARTENE...
NON POSSO CREDERE CHE TU ABBIA... BRUCE ERA MIO AMICO, ERA...
BRUCE STAVA MORENDO. NON POTEVAMO FARE PIÙ NIENTE PER LUI, HOLLY.
NON POTEVI FARE NIENTE? PER FORTUNA NON LA PENSAVI COSÌ QUANDO TOBIN MI HA LASCIATA LÌ A MORIRE!
SMAKK!
BRUCE È STATO MORSO. ERA IN AGONIA... DOVEVO METTERE FINE ALLE SUE SOFFERENZE. ERA ANCHE MIO AMICO.
CREDI CHE SIA STATO FACILE PER ME?
OH, TESORO... SCUSAMI. NON VOLEVO ATTACCARTI COSÌ. È SOLO CHE... HO PAURA.
È SOLTANTO QUESTO. NON NE ABBIAMO MAI VISTI COSÌ TANTI TUTTI INSIEME. COME FAREMO A CAVARCELA?
ANDRÀ TUTTO BENE, ESCOGITEREMO QUALCOSA.
NON TOCCARMI COSÌ.
QUALCUNO POTREBBE VEDERCI.

COSA *DIAVOLO* POSSIAMO *FARE?!*


DEVO CHIEDERVI DI RIMANERE CALMI. AVETE TUTTO IL DIRITTO DI ESSERE PREOCCUPATI, ***NICHOLAS,*** MA HO INDETTO QUESTA RIUNIONE PER DISCUTERE DI QUELLO CHE FAREMO IN MODO CALMO E CIVILE.
NON C'È BISOGNO DI FARSI PRENDERE DAL PANICO.

LA ***PRIMA COSA*** CHE DOBBIAMO FARE È CREARE MENO RUMORE POSSIBILE... A ***COMINCIARE DA ADESSO.*** ABBIAMO GIÀ VISTO CHE IL GREGGE SI STA MUOVENDO ATTORNO AL MURO. PRESTO CI CIRCONDERANNO... E, OGNI MINUTO CHE PASSA, NE ARRIVANO DI PIÙ, DA TUTTE LE DIREZIONI.
ASCOLTATE, SIAMO NEI GUAI... ***DAVVERO*** NEI GUAI. NON VOGLIO CERCARE DI NASCONDERVELO, MA SO CHE POSSIAMO CAVARCELA E LO FAREMO. IN QUESTA SITUAZIONE DOBBIAMO ***USARE LA TESTA.***

COME FAREMO PER IL ***CIBO?*** SE SIAMO ***INTRAPPOLATI*** QUI, NON POTREMO USCIRE E ANDARE A CERCARNE DELL'ALTRO.
È ARRIVATO ***L'INVERNO.*** COME FACCIAMO SE IL CIBO FINISCE?
ABBIAMO ABBASTANZA CIBO PER RESISTERE ALMENO UN MESE E, SE COMINCIAMO A RAZIONARLO SUBITO, DURERÀ ANCHE DI PIÙ. DOVREMMO ESSERE A POSTO.

GLENN HA RAGIONE, JESSIE. PER ORA, IL CIBO ALMENO, NON È UN PROBLEMA.
QUELLO CHE MI PREOCCUPA DI PIÙ È TENERE IN PIEDI LE MURA. FINCHÉ REGGONO, SAREMO AL SICURO E AVREMO IL TEMPO DI TROVARE UN MODO DI SBARAZZARCI DI TUTTI I VAGANTI CHE CI STANNO CIRCONDANDO.
ABRAHAM, RADUNA I TUOI RAGAZZI E DIVIDILI IN SQUADRE. VOGLIO CHE PERCORRANO IL PERIMETRO DEL MURO ALLA RICERCA DI TUTTI I PUNTI DEBOLI.
SE NE TROVANO QUALCUNO, DEVE ESSERE RINFORZATO IMMEDIATAMENTE. FAI FARE A TUTTI UN PAIO DI PASSAGGI... VOGLIO ESSERE SICURO CHE NESSUNO DI QUEI PANNELLI POSSA CADERE.
MICHONNE, TU DOVRESTI ORGANIZZARE UN PROGRAMMA DI VIGILANZA NOTTURNA. ABBIAMO BISOGNO DI QUALCUNO CHE TENGA D'OCCHIO QUELLE COSE PER TUTTO IL TEMPO.
CON QUESTO PERICOLO ALLE PORTE NON VOGLIO NESSUNA SORPRESA. VOGLIO ESSERE PREPARATO PER QUALSIASI COSA SUCCEDA.
A QUESTO SCOPO, PROBABILMENTE DOVREMMO POSIZIONARE UN PO' DI GENTE SUI TETTI A OGNI ANGOLO DEL MURO, IN MODO DA TENERE D'OCCHIO L'ATTIVITÀ DEI VAGANTI AL DI LÀ DELLA RECINZIONE.
CON L'INVERNO IN ARRIVO, I PANNELLI SOLARI DOVRANNO ESSERE SFRUTTATI FINO AL LIMITE PER TENERCI AL CALDO. PREFERIREI CHE NON FOSSIMO TUTTI SEPARATI... PERCIÒ PENSO CHE DOVREMO RICOMINCIARE A CONDIVIDERE LE CASE.
NON È OBBLIGATORIO. SE NON SIETE A VOSTRO AGIO CON LE ARMI DA FUOCO, PER FAVORE, NON PRENDETELE. NON VOGLIAMO INCIDENTI... E NON VOGLIAMO ATTIRARE SU DI NOI ALTRI VAGANTI CON DEGLI SPARI ACCIDENTALI.
TROVEREMO IL MODO MIGLIORE PER ALLONTANARE QUELLE COSE DA NOI. TUTTO CIÒ CHE VI CHIEDO È DI MANTENERE LA CALMA MENTRE CI OCCUPIAMO DELLA SITUAZIONE.
GRAZIE A TUTTI PER IL VOSTRO TEMPO.
CREDO CHE ANDANDO AVANTI SI RIVELERÀ LA SCELTA PIÙ SICURA.
VOGLIO ANCHE APRIRE L'ARMERIA. VOGLIO CHE NELLA PEGGIORE SITUAZIONE POSSIBILE TUTTI SIANO IN GRADO DI PROTEGGERSI. PERCIÒ, DATECI SOTTO E PRENDETE L'ARMA CHE PREFERITE.

CHE SENSAZIONE TI HA DATO LA GENTE, DOUGLAS? HO PAURA CHE TUTTO QUESTO SIA TROPPO PER LORO. NON VOGLIO CHE SI FACCIANO PRENDERE DAL PANICO.
EHI, RICK...

VIENI, LASCIAMO UN PO' DI SPAZIO A DOUGLAS...
CHE FACCIAMO PER ANDREA? È ANCORA BLOCCATA SU QUELLA TORRE, TUTTA SOLA. SONO PREOCCUPATO PER LEI.

A DIRE IL VERO, AL MOMENTO LEI POTREBBE ESSERE QUELLA PIÙ AL SICURO DI TUTTI.
PER ORA NON È UNA PRIORITÀ.

VIENI, MAMMA!
SCUSA, RON. ARRIVO.
ALLORA, MORGAN, SEI PRONTO A FARE UN TURNO NELLA MIA SQUADRA DI GUARDIE NOTTURNE?
PERCHÉ NO? TANTO NON DORMO MOLTO, LO SAI.
NON DEVI PREOCCUPARTI PER LEI. ANDREA È UNA DI LORO. QUELLA GENTE HA GIÀ AVUTO A CHE FARE CON QUESTO GENERE DI COSE PRIMA DI ARRIVARE QUI.
STARÀ BENE.
LO SO, LO SO...
INTRAPPOLATI DENTRO? E ALLORA? TANTO NON HO MAI AVUTO L'INTENZIONE DI ANDARMENE DA QUI.
TI CAPISCO.
ROSITA, VAI AVANTI. HOLLY E IO ANDIAMO ALL'ARMERIA. CI INCONTRIAMO CON GLI ALTRI PER PRENDERE LE ARMI E POI ANDIAMO A FARE IL CONTROLLO DEL MURO CHE CHIEDEVA RICK.
DI SICURO TORNERÒ A CASA TARDI STANOTTE.
HO CAPITO. TI AMO.
ANCHE IO.

TI SEI DIVERTITO CON SOPHIA?
NON MI PIACE ANDARCI. PERCHÉ MI HAI MANDATO DA LORO? PERCHÉ NON POSSO RESTARE QUI CON TE?
STAVO AIUTANDO LA GENTE A PRENDERE LE ARMI DALL'ARMERIA.

HAI UN NUOVO CINTURONE?
SÌ, NE AVEVANO UNO DA MANCINO, COSÌ ME LO SONO PRESO.
E NON È TUTTO...

È LA MIA?

SÌ. LA TENEVANO LÌ NELL'ARMERIA. ANCH'IO HO RIPRESO LA MIA VECCHIA PISTOLA.
FICO.

È TARDI, CARL. È QUASI ORA DI ANDARE A LETTO.
LA TENGO SOLO UN MINUTO.

OK, MA SOLO UN MINUTO. TI RICORDI LA NOSTRA REGOLA, VERO? DEVI TIRARLA FUORI DALLA FONDINA SOLO QUANDO SEI COSTRETTO A SPARARE.
SE TI VEDO TENERLA IN MANO SENZA CHE CE NE SIA BISOGNO, TE LA TOLGO.
MI RICORDO.

EHI, PAPÀ...?
SÌ?

HO PAURA... MA NON SI VEDE, VERO?

NO.
DI CERTO IO NON LO VEDO, FIGLIOLO.

OK... ALLORA SARÒ UN BUON CAPO DA GRANDE.
PROPRIO COME TE.

VIENI QUI.

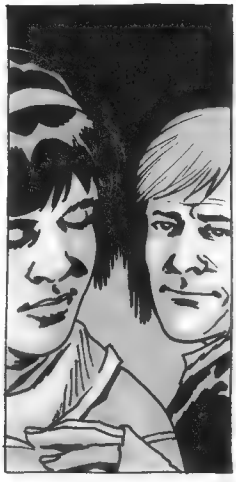
KNOCK. KNOCK.

SCUSA, RICK. NON VORREI ESSERE INVADENTE, MA AVEVI DETTO DI RAGGRUPPARCI TUTTI INSIEME IN MENO CASE E...
...CON TUTTO *QUELLO* CHE STA SUCCEDENDO, NOI...
POSSIAMO DORMIRE QUI STANOTTE?

CERTO.
SICURO.
ENTRATE.

SCUSAMI TANTO PER QUESTA IMPROVVISATA. SE VUOI CE NE ANDIAMO...
JESSIE, LASCIA STARE. NON C'È NESSUN *PROBLEMA,* DAVVERO.

EHI.
EHI.



VADO A PREPARARVI LE STANZE.
CI VORRÀ UN MINUTO.

HO ROVINATO *TUTTO*... HO ROVINATO TUTTO.
ORA *MORIREMO* TUTTI.
HO ROVINATO TUTTO...
MI SPIACE COSÌ TANTO, REGINA.
COSÌ TANTO...
PAPÀ?

OK. VEDIAMO COME VANNO LE COSE.
SONO SICURO CHE SI SVEGLIERANNO ***ALMENO*** UN PAIO DI VOLTE... O ALMENO, È PROBABILE CHE CARL LO FACCIA.
ANCHE RON. È UN POSTO NUOVO E PROBABILMENTE È ECCITATO. DOVREMO TENERE LE ORECCHIE APERTE.

SENZA DUBBIO.
LA ***SITUAZIONE*** ALL'ESTERNO DI CERTO NON AIUTA.

SPERO DI NON DARTI TROPPO FASTIDIO. SO CHE È UNA COSA... NOI DUE NON CI CONOSCIAMO COSÌ BENE E...
JESSIE, TI PREGO. VA TUTTO BENE, DAVVERO.

TRA POCHE ORE DEVO FARE UN TURNO DI PATTUGLIA E AVREI PORTATO CARL A CASA DI GLENN E MAGGIE... ADESSO POSSO LASCIARLO QUI CON TE.
SE PER TE VA BENE...

CERTO.
NESSUN PROBLEMA.

OK ALLORA...
OK...

CARL?
SEI SVEGLIO?
COSA VUOI?
TUO PADRE HA UCCISO MIO PADRE...
E ALLORA? MIO PADRE HA UCCISO UN SACCO DI GENTE...
...E ANCHE IO.

PERCHÉ TUO PADRE È BUONO E IL MIO ERA CATTIVO?
NON LO SO.
È COSÌ CHE VANNO LE COSE.

HAI SENTITO?
SEMBRA CHE UNO DEI DUE SI SIA ALZATO, PROBABILMENTE PER PRENDERE UN BICCHIER D'ACQUA O QUALCOSA DEL GENERE.

RICK...
...
...PERCHÉ LO FAI?

FARE COSA?

AIUTARE LA GENTE... AVRESTI POTUTO LASCIAR PERDERE ME E PETE, MA HAI VOLUTO INDAGARE.
...NON ERI COSTRETTO A FARLO E NON ERA FACILE... MA TU L'HAI FATTO COMUNQUE.

ERI NEI GUAI. LUI FACEVA DEL MALE A TE E A TUO FIGLIO. HO FATTO SOLTANTO CIÒ CHE ERA GIUSTO.
A DIRE IL VERO, NON MI È MAI PASSATO PER LA TESTA DI AVERE UN'ALTRA OPZIONE, JESSIE.

MA L'HAI FATTO. GUARDATI ATTORNO... NESSUNO BIASIMA GLI ALTRI PERCHÉ PENSANO SOLO AGLI AFFARI LORO... NON CON TUTTO QUELLO CHE STA SUCCEDENDO..

MA HO SENTITO DELLE STORIE DALLA TUA GENTE... TI METTI SEMPRE IN PRIMA LINEA, CERCANDO DI AIUTARE GLI ALTRI.
PENSO CHE SIA FANTASTICO.

NON È COSÌ.
TUTTO QUELLO CHE HO FATTO, PER IL BENE DEL MIO GRUPPO... QUASI SEMPRE L'HO FATTO PER PROTEGGERE LA MIA FAMIGLIA.
È QUELLA CHE È IMPORTANTE PER ME.
PETE ERA PERICOLOSO. TI STAVA FACENDO DEL MALE... MA SE SI COMPORTAVA COSÌ, DOVE SI SAREBBE FERMATO? ALLA FINE QUESTE COSE SI ALLARGANO VERSO LE ALTRE PERSONE... METTENDOLE IN PERICOLO.
IO SONO COME TUTTI GLI ALTRI... FACCIO DEL MIO MEGLIO PER SOPRAVVIVERE. SE C'È UNA DIFFERENZA, FORSE STA NEL FATTO CHE VEDO I PERICOLI PRIMA DEGLI ALTRI... A VOLTE FORSE LI VEDO ANCHE DOVE NON CE NE SONO.
NON LO SO...
PERÒ NON EQUIVOCARE... SONO CONTENTO DI AVERTI AIUTATA, MA L'HO FATTO PER TENERE AL SICURO MIO FIGLIO.
PERCIÒ NON SONO MOLTO MEGLIO DI QUELLI A CUI NON IMPORTA NIENTE.
PUOI SPROLOQUIARE QUANTO VUOI, TANTO IO NON LA VEDO COSÌ.
SEI SPECIALE.
BEH, GRAZIE. DAVVERO.
CREDO CHE... DOVREI ANDARE A LETTO, CHE POI PIÙ TARDI SONO DI RONDA.
SÌ, CERTO.
SCUSAMI SE TI HO TENUTO SVEGLIO.
BUONANOTTE.

SCUSA. TI HO SVEGLIATA?
MORGAN... EHI. NO, NON L'HAI FATTO. CHE SUCCEDE?
MI MANCA MIA MOGLIE, NON HO ANCORA SUPERATO LA SUA MORTE E APPREZZO CHE TU LO CAPISCA.
MA A VOLTE MI SENTO VERAMENTE SOLO E HO BISOGNO DI STARE CON QUALCUNO.
...E QUESTO NON FA DI ME UNA BRUTTA PERSONA.
NO, NON LO SEI.
ENTRA. CON TUTTO QUELLO CHE STA SUCCEDENDO, CREDO CHE NESSUNO VOGLIA RIMANERE SOLO.
SALI, IO ARRIVO SUBITO.
SPERO CHE TU NON STIA TROPPO A TUO AGIO LASSÙ...

TI PREGO, PADRE... TI SUPPLICO. CI SONO DELLE BRAVE PERSONE QUI, LO SO.
PRENDICI SOTTO LA TUA ALA E ALLONTANACI DALLE FALCI DEL MALE CHE SI TROVA ALLE NOSTRE PORTE...
GESÙ.
SUPEREREMO ANCHE QUESTA. ANDRÀ TUTTO BENE.
VEDRAI.
TUTTO A POSTO?
TUTTO A POSTO.

RICK?
SEI ANCORA SVEGLIO?
...

NON È CHE POSSO... DORMIRE VICINO A TE?
MI SENTIRE! MOLTO PIÙ SICURA.
JESSIE, NON CREDO CHE...

JESSIE.
TI PREGO.
NON POSSO FARLO...
NON POSSO.
RICK.

GLENN?
SEI DI PATTUGLIA?
PERCHÉ SEI IN PIEDI?
...
IL MIO TURNO COMINCIA TRA UN'ORA. NON È COSÌ TARDI. È SOLO CHE... NON RIESCO A DORMIRE.
È PER ANDREA. È IN CIMA A QUELLA TORRE, TUTTA SOLA. NON ERA PREPARATA A RESTARE LÌ... NON PER TUTTA LA NOTTE.
E RICK HA RAGIONE... STANOTTE STARÀ BENE, MA DOMANI? E IL GIORNO DOPO? DOVRÀ SCENDERE PER TROVARE ACQUA, CIBO...
RIMARRÀ DA SOLA E NON ABBIAMO IDEA DI QUANTO A LUNGO RESTEREMO INTRAPPOLATI QUA DENTRO.
NON RIESCO A SMETTERE DI PENSARCI.
SONO CERTA CHE STARÀ...
PENSERAI A QUALCOSA DOMANI. VA BENE? TROVERAI UN MODO PER PORTARLE DELLE PROVVISTE.
GIÀ...
TORNA A DORMIRE, PICCOLA. NON STARE IN PENSIERO.

NON MI SENTO IN COLPA.
NON MI SENTO DI MERITARE DI SENTIRMI IN COLPA. HO ATTRAVERSATO L'INFERNO. FORSE TUTTO QUESTO ME LO SONO GUADAGNATO.
MI MERITO DI ESSERE FELICE.

SI PUÒ SAPERE CHE CAZZO HAI CHE NON VA?
COSA?

TI COMPORTI COME SE FOSSI L'UNICA PERSONA CHE HA PERSO QUALCUNO.
MI OFFENDE.
NON ERAVAMO SPOSATI, MA AMAVO TYREESE. LO AMAVO E LUI È MORTO. GLI HANNO TAGLIATO LA TESTA CON LA MIA CAZZO DI SPADA.

È STATO ORRIBILE... E TUO FIGLIO È MORTO E ANCHE QUELLO È STATO ORRIBILE.
MA LORO SONO MORTI E NOI NO. NOI SIAMO VIVI... PERCIÒ VIVIAMO.
POSSIAMO SEGUIRE QUESTA SEMPLICE REGOLA?

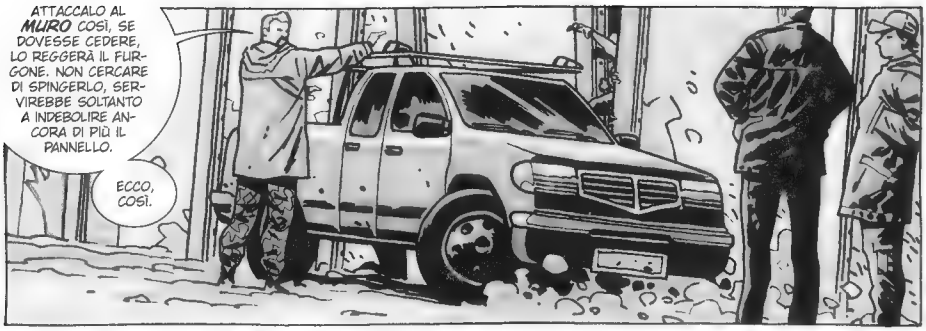
ARRIVATI A UN CERTO PUNTO BISOGNA ANDARE AVANTI.
VADO A PRENDERE UN BICCHIER D'ACQUA.

SCUSA-MI.
DI COSA?
PERCHÉ?
PENSERAI CHE SONO UNA PERSONA ORRIBILE. SO CHE NON AVREMMO DOVUTO FARE... QUELLO CHE ABBIAMO FATTO.
TI CONOSCO APPENA.
PETE È MORTO DA POCO E...
CRISTO. CREDI CHE RON CI ABBIA SENTITO?
NO, JESSIE, DAVVERO... È...
RON NON CI HA SENTITO. DORMONO TUTTI E DUE... E DI CERTO IO NON PENSO CHE TU SIA UNA PERSONA ORRIBILE.
OK... MI SONO CALMATA ADESSO.
SCUSA.
NON SCUSARTI. DAVVERO.
È TUTTO A POSTO. SEI SICURA CHE TI VA BENE RESTARE QUI? IO DEVO COMINCIARE IL MIO TURNO.
STARÒ BENE.
VAI. CI VEDIAMO PRESTO.

LORI...
NON SEI NEMMENO REALE...

RICK!
TI STAVO VENENDO A CHIAMARE... SEGUIMI!
DI CHE SI TRATTA?!
MERDA!
È APPENA SUCCESSO... NON SAPPIAMO COME!
IL MURO È STATO COSTRUITO CON DELLE PUTRELLE CONFICCATE NEL TERRENO. PIANTAVANO LE PUTRELLE E POI INFILAVANO I PANNELLI NEGLI SPAZI.
CREDO CHE ALL'INIZIO SCAVASSERO I BUCHI E POI VERSASSERO DEL CEMENTO ATTORNO ALLE PUTRELLE PER RINSALDARLE.
A UN CERTO PUNTO PERÒ, PRIMA DEL NOSTRO ARRIVO, HANNO FINITO IL CEMENTO E HANNO COMINCIATO A SCAVARE I BUCHI E A RIEMPIRLI DI TERRA.
SARÒ ONESTO... MI SEMBRAVANO ABBASTANZA SOLIDI MENTRE LI COSTRUIVAMO.

SENTI, ABBIAMO LAVORATO CON QUELLO CHE AVEVAMO.
QUELLE TRAVI SONO STATE CONFICCATE NEL TERRENO PER UN METRO E MEZZO... SONO DANNATAMENTE SOLIDE. I BUCHI SONO STRETTI E LA TERRA È STATA COMPATTATA CON FORZA.
DOVREBBERO REGGERE.
NON LO STANNO FACENDO.
QUESTO STA REGGENDO... SI È SOLO... ALLENTATO. MA LA TERRA STA TENENDO. NON SI MUOVERÀ.
VEDETE?
POTREMMO PROVARE A SPINGERLO DI NUOVO AL SUO POSTO, MA COSÌ SI ALLENTEREBBE ANCORA DI PIÙ.
OK. ECCO COSA FAREMO. VAI A PRENDERE IL TUO PICK-UP. LO PARCHEGGEREMO ATTACCATO AL MURO. QUESTO CI AIUTERÀ A METTERLO IN SICUREZZA, ALMENO PER ADESSO.
E VOGLIO CHE OGNI DANNATA SEZIONE CHE NON È STATA RINFORZATA COL CEMENTO VENGA SEGNATA E MONITORATA FINCHÉ QUESTA STORIA NON SARÀ FINITA.
È ASSURDO. SE C'È UN MODO PER METTERE ANCORA PIÙ IN SICUREZZA QUESTI PANNELLI PRIMA CHE SUCCEDA UNA COSA DEL GENERE, VEDIAMO DI TROVARLO.
CERTO, LA COSA MIGLIORE CHE POTREMMO FARE SAREBBE SPINGERE QUEGLI STRONZI FUORI DAL MURO UNA VOLTA PER TUTTE.
MA NON SO...
UH... A DIRE IL VERO, RIGUARDO A QUESTO POTREI AVERE UN'IDEA.


ATTACCALO AL **MURO** COSÌ, SE DOVESSE CEDERE, LO REGGERÀ IL FURGONE. NON CERCARE DI SPINGERLO, SERVIREBBE SOLTANTO A INDEBOLIRE ANCORA DI PIÙ IL PANNELLO.
ECCO, COSÌ.

COS'HAI IN MENTE?
ANDREA È LÀ FUORI... HA BISOGNO DI **PROVVISTE.** HA GIÀ PASSATO UNA NOTTE SENZA CIBO. SO CHE QUANDO VA **FUORI** SI PORTA DIETRO **SOLO** UNO SPUNTINO.
HEATH E IO DOBBIAMO USCIRE E PORTARLE UN PO' DI ROBA. POSSIAMO PORTARE PROVVISTE A SUFFICIENZA PER UNA SOSTA PROLUNGATA.

VUOI PORTARE FUORI UN GRUPPO PER ATTIRARE I VAGANTI LONTANO DAL MURO? CI AVEVO PENSATO ANCH'IO COME ULTIMA RISORSA, MA È MOLTO PERICOLOSO...
NON C'È MODO DI USCIRE DA QUI CON UN VEICOLO E A PIEDI POTRETE ATTIRARE SOLO UNA MANCIATA DI VAGANTI PRIMA DI ESSERE COSTRETTI A RITIRARVI, LASCIANDO GLI ALTRI NEI PRESSI **DEL RECINTO.**
...NON CREDO CHE FUNZIONEREBBE.

POTRÀ NON ESSERE PERFETTO, MA È L'UNICO PIANO CHE ABBIAMO... E PENSAVO CHE, VISTO CHE DOBBIAMO **COMUNQUE** PORTARE QUELLE PROVVISTE AD ANDREA, SE QUESTO ATTIRA ANCHE SOLO QUALCHE VAGANTE LONTANO DAL MURO, NE SARÀ VALSA LA PENA.

NON POSSO CERTO CONTRADDIRTI... MA COME PENSI DI RIUSCIRE A OLTREPASSARE IL MURO?
NON CI HO ANCORA PENSATO. VOLEVO VEDERE SE HEATH AVEVA QUALCHE IDEA. TRA POCO SORGERÀ IL SOLE... GLIELO CHIEDERÒ.

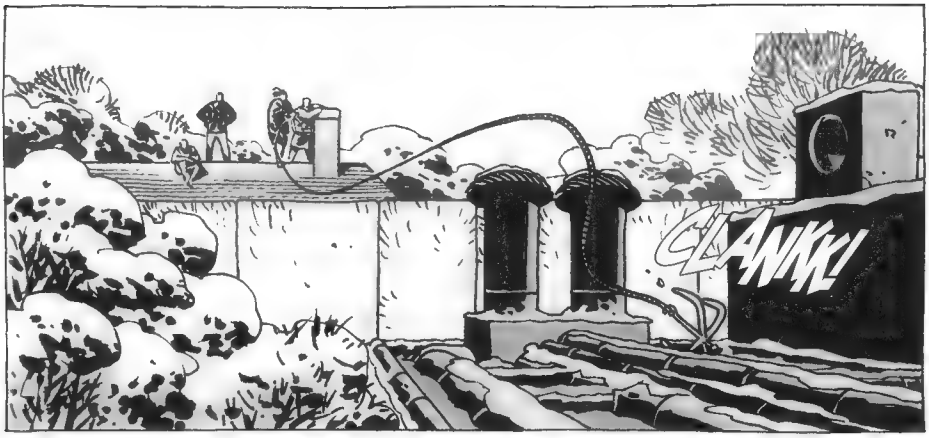
EHI, PENSAVO CHE AVRESTI PORTATO CARL DA NOI STAMATTINA... È PER QUESTO CHE MI SONO ALZATO. UNO DEI MOTIVI ALMENO.
NO, *UH*... È VENUTA JESSIE CON RON IERI SERA. ERANO SPAVENTATI, COSÌ SONO RIMASTI A CASA CON NOI. CARL È CON **LORO** ADESSO.

JESSIE? QUALE SAREBBE? NON SONO ANCORA IN GRADO DI RICONOSCERE TUTTI.
NON POSSO BIASIMARTI, C'È COSÌ TANTA GENTE QUI. PROPRIO L'ALTRO GIORNO HO INCONTRATO UN UOMO CHE GIUREREI DI NON AVER MAI VISTO PRIMA.
SE NON SAPESSI CHE NON È COSÌ, DIREI CHE È UNO CHE SI È INTRUFOLATO DENTRO.
ASPETTA UN MINUTO... JESSIE? NON È LA VEDOVA DI PETE?
QUANTO BENE LA CONOSCI PER LASCIARE CARL CON LEI?
LA CONOSCO ABBASTANZA BENE E...
SENTI, CARL SA BADARE A SE STESSO. NON SONO PREOCCUPATO.

TI SEI ALZATO PRESTO, SPENCER. COME MAI IN PIEDI COSÌ DI BUON'ORA?
OH, UH... A DIRE IL VERO È PER ANDREA.

SAPEVO CHE HEATH AVEVA TROVATO QUESTA ATTREZZATURA DA SCALATA. AVEVA DETTO CHE VOLEVA USARLA PER ENTRARE NEI PALAZZI IN CERCA DI PROVVISTE SENZA DOVERSI PREOCCUPARE DI TUTTI I VAGANTI CHE CI STANNO DENTRO.
COSÌ HO PENSATO CHE POTEVO USARLA PER PASSARE SOPRA IL MURO, ARRIVARE DA ANDREA E PORTARLE QUALCHE PROVVISTA.

OK... MAGGIE È INCAZZATA CON ME. CAPISCE, MA È COMUNQUE INCAZZATA.
NEANCHE DENISE È MOLTO CONTENTA... È UNA COSA A CUI DOVRÒ ABITUARMI. È STRANO PER ME. È LA MIA PRIMA RELAZIONE DA QUANDO È COMINCIATO TUTTO QUESTO.
DAVVERO CI SERVE TUTTA QUESTA ROBA?
QUESTI ZAINI DIVENTERANNO MOLTO PESANTI, MA SÌ, CREDO CHE CI SERVIRÀ TUTTO.
VERREI CON VOI, MA... NON SONO IN GRADO DI STRISCIARE LUNGO QUELLA CORDA.
STRISCIARE? IO PENSAVO DI USARLA PER LANCIARCI VERSO L'EDIFICIO PIÙ VICINO... PENSI CHE STRISCIARE SARÀ PIÙ FACILE?
ATTORNO A NOI NON CI SONO EDIFICI ABBASTANZA ALTI PER AGGANCIARCI LA CORDA. DOVREMO STRISCIARE.
L'UNICO PROBLEMA È FARE IN MODO CHE L'ALTRA ESTREMITÀ DELLA CORDA RIMANGA FISSATA DA QUALCHE PARTE.


CLANKK!

ACCI-DENTI.
DAI, ALMENO SONO ARRIVATO FINO AL TETTO. FORSE DA QUI POSSO FAR SCIVOLARE LA CORDA IN MEZZO A QUEI DUE COMIGNOLI. SE CADE DAL TETTO E PROVO A TIRARLA INDIETRO... NON CI PASSERÀ MAI IN MEZZO A TUTTI QUEI MORTI.
PENSI CHE ANDREA POSSA VEDERCI QUA SOPRA? NON LA VEDO NELLA TORRE.

UNA COSA CHE MI ERO SCORDATO DAI TEMPI DELLA PRIGIONE... I LAMENTI. SENTIRE QUEL RUMORE DALL'ALTRA PARTE DEL MURO... È ORRIBILE.
GIÀ.

GESÙ, CHE ORE SONO? IL MIO GIRO DI PATTUGLIA, QUELLO CHE NON HO NEMMENO COMINCIATO, ORMAI SAREBBE DOVUTO ESSERE FINITO.
È PROBABILE CHE JESSIE SI STIA CHIEDENDO DOVE DIAVOLO SONO.
RAGAZZI...

...CE L'HO FATTA.
SIAMO PRONTI.

SÌ, MI SEMBRA SOLIDA.
CREDO CHE FUNZIONERÀ. LA TOGLIAMO DOPO CHE SONO PASSATI?
NO, LA TENIAMO SU. SE LE COSE SI METTONO MALE, POTREBBE ESSERE IL LORO UNICO MODO PER TORNARE... E SE SI METTONO MOLTO MALE, POTREBBE RIVELARSI UN'OTTIMA VIA DI FUGA.
PROPRIO QUELLO CHE STAVO PENSANDO.
MAGGIE, TI SCONGIURO... NON PIANGERE. NON RENDERMELO PIÙ DIFFICILE.
PUOI DIRE A MIO PADRE CHE... VOGLIO SOLO...
DIGLI DI NON PREOCCUPARSI PER ME.
LO FARÒ.

OK, ALLORA.
NON PIANGERE E NON PREOCCUPARTI.
DAMMI UN MINUTO *PRIMA* DI MUOVERTI.
CERTO, SICURO.
ALLORA, CHE COS'HAI IN MENTE DI FARE UNA VOLTA LÀ FUORI?
ANDRÒ A PORTARE LE PROVVISTE AD ANDREA, AD ASSICURARMI CHE STIA BENE E POI MI METTERÒ A PENSARE A UN PIANO PER ATTIRARE I VAGANTI LONTANO DAL MURO.
TUTTO QUI.
MA NON HAI *GIÀ* PENSATO A UN PIANO? LO CHIEDO SOLO PERCHÉ...
PERCHÉ SEI ***PREOCCUPATO.*** L'HO CAPITO E LO SONO ANCH'IO. MA DOVRAI FIDARTI DI ME.
DI ME, DI ANDREA, DI HEATH E DI SPENCER... SIAMO IN ***GAMBA,*** TROVEREMO UN MODO.
PENSO CHE FORSE... SOLO CHE FORSE, STAVOLTA, NON TOCCHERÀ A TE SALVARCI DA QUESTA COSA, RICK.

QUANDO ARRIVEREMO NEL MEZZO... SI AGGIUNGERÀ ANCORA DI PIÙ. AVREMMO DOVUTO FARLO UNO ALLA VOLTA

NON NE AVEVAMO IL TEMPO, CONTINUA A NUOTARE. DOBBIAMO ASPETTARE SPENCER. CHISSÀ QUANTO CI METTERÀ PER ARRIVARE FINO ALLA TORRE DA ANDREA
VOGLIO ARRIVARCI PRIMA CHE FACCIA BUIO.

MERDA!
RUH.

SIAMO TROPPO PESANTI!
TORNIAMO INDIETRO!

VAI AVANTI! NON HA UNA BUONA PRESA.

EVVAI SEI STATO GRANDE!
OH, È ANDATA. UNGH. BENE.

OK, TOCCA A ME

FORZA, AMICI. ANCORA UN PO'
CONTINUA, CI SIAMO NO!

QUANDO ARRIVEREMO NEL MEZZO... SI ALLENTERÀ ANCORA DI PIÙ, AVREMMO DOVUTO FARLO UNO ALLA VOLTA.

MERDA!
RUH.

SIAMO TROPPO PESANTI!
TORNIAMO INDIETRO!

VAI AVANTI! NON HA UNA BUONA PRESA.

NON NE AVEVAMO IL TEMPO, CONTINUA A MUOVERTI. GIÀ DOBBIAMO ASPETTARE SPENCER. CHISSÀ QUANTO CI METTEREMO PER ARRIVARE FINO ALLA TORRE DA ANDREA.
VOGLIO ARRIVARCI PRIMA CHE FACCIA BUIO.

EVVAI... SEI STATO GRANDE!
OH, È ANDATA... UNGH... BENE.

OK, TOCCA A ME.

FORZA, AMICO... ANCORA UN PO'.
CONTINUA, CI SIAMO NOI.

SNAP!
AAGH!
WRAHH!
OH, CAZZO! AFFERRA LA CORDA! TIRA-LO SU!
STO TI-RANDO!
RA-GAZZI?!
RA-GAZZI?!
PIÙ IN FRETTA!
UNGH!
AGGH!!
NON CE...
NON...

EHI, CHE...
CONTINUATE A TIRARE!
LE MIE MANI... CRISTO.
E, MERDA, HO PURE PERSO UNA SCARPA. CAZZO!
ALLORA RAGAZZI... BEL PIANO FINO A QUI.
E ORA?

QUINDI DOVREMMO RESTARE QUI A GUARDARE IL MURO?
L'IDEA È PIÙ O MENO QUELLA, HOLLY. PER QUANTO INQUIETANTE POSSA ESSERE.
SBAGLIO O *QUEL* PANNELLO SI È APPENA MOSSO?
LO FA DA QUANDO QUELLO VICINO SI È ALLENTATO... ONDEGGIA IN QUEL *MODO.*
C'È IL *FURGONE...* DOVREBBE TENERLI TUTTI E DUE ANCHE SE CADONO.
CAZZO, TOBIN... *GUARDA!*
KROOM!
CRISTO!
SPLAKK!
LI TRATTENGO IO! TU CORRI A CHIAMARE GLI ALTRI!

PUOI RESTARE QUI. NON C'È PROBLEMA. MI PIACE AVERTI QUI.
CARL E RON VANNO MOLTO D'ACCORDO. FINCHÉ QUESTA SITUAZIONE NON SI *RISOLVE*, CREDO CHE SIA MEGLIO PER TUTTI NOI SE VOI...

RICK!
IL MURO È *CADUTO!*
SLAM!

CHIUDI TUTTE LE PORTE, TIENI I BAMBINI DENTRO E LONTANI DALLE FINESTRE!
TORNERÒ APPENA POSSO!

VADO VERSO IL MURO. MANDAMI TUTTI QUELLI CHE HANNO *UN'ARMA...* NIENTE FUCILI.
DI' AD ABRAHAM, A MORGAN, A MICHONNE, A NICHOLAS E A TUTTI QUELLI CHE RIESCI A TROVARE DI *PORTARE* MAZZE, ASCE, PIEDI DI PORCO... *TUTTO* QUELLO CHE TROVANO... *NIENTE FUCILI!* NON POSSIAMO *ATTIRARE* L'ATTENZIONE SULLA PARTE DI RECINZIONE CHE È CADUTA.
VAI!

CRISTO.
GRRGH.
GRAGGH.
GRUH.
TOBIN...
DIAVOLO.
MER-
DA!

DOV'È MICHONNE?
SHUKK!
NON LO SO!
HOLLY È ANDATA A CERCARLA! QUAL È IL PIANO?!
WRAMM!
SE CE LA FACESSIMO A PORTARE ABBASTANZA GENTE QUI, RIUSCIREMMO A GESTIRE LA SITUAZIONE. POTREBBE ESSERE ESATTAMENTE QUELLO DI CUI AVEVAMO BISOGNO.
LORO ENTRANO ALLA SPICCIOLATA E NOI LI TENIAMO SOTTO CONTROLLO, FACENDOLI FUORI MAN MANO CHE ENTRANO. POTREMMO FARE DEI TURNI.
POTREBBE ESSERE IL MODO PIÙ SICURO PER SGOMBRARE IL MURO... ALMENO FINCHÉ NON LISCIANO A FINIRE IL LAVORO.
ABBIAMO... ABBIAMO BISOGNO DI PIÙ GENTE QUI!
SHUKK!
WRAMM!
MALEDIZIONE, STANNO ENTRANDO TROPPO IN FRETTA!
CE NE SONO TROPPI!

YEEAAAGGH!!
GRAGGH!
NO! ALZATI! NON PUOI ARRENDERTI!
FORZA... MUOVITI!
MORGAN...
MALEDIZIONE!

NO!
NON VOGLIO MORIRE!
NON SUCCEDERÀ SE TI ALZI!
FORZA!
GRAAAGH!
RUGH.
KRAAAK!
OK, OK... MI STO... MI STO ALZANDO.

MORGAN!
STO BENE, STO...
MICHONNE, ASPETTA!
DOBBIAMO TAGLIARGLI IL BRACCIO... È L'UNICA COSA CHE PUÒ SALVARLO.
WRAMM!
IL MIO BRACCIO? COSA VUOI...?
YEAAGH!
SHASH!

RESISTI... TI REGGO IO!
TI RICUCIREMO... ORA MUOVIAMOCI!
SVAASH!
PORTATELO VIA DA QUI!
CI STO PROVANDO.
SVAASSH!
OH, CAZZO!

THUNK!!!
PORTATELO AL SICURO. QUI CI PENSIAMO NOI.

MORGAN! TIEN! DURO!
NON CE LA FACCIO A PORTARTI DA SOLO.
RICK!

THRAK!

CHE STAI FACENDO?
LA CASA DELLA DOTTORESSA È DA QUELLA PARTE!

TROPPO LONTANO. HA GIÀ PERSO TROPPO SANGUE. A CASA MIA... LO BENDEREMO LÌ.
DENISE PUÒ VENIRE DA NOI.

VOI VEDETE NIENTE? NON RIESCO A CAPIRE SE C'È QUALCUNO LÀ FUORI... NON VEDO ALTRO CHE VAGANTI.
È TROPPO LONTANO. VEDO SOLO CHE IL MURO SI È APERTO E GLI ZOMBIE CHE ENTRANO DENTRO...
GESÙ.
NON POSSIAMO FARE NIENTE ADESSO... CI VORREBBE TUTTA LA NOTTE PER ARRIVARE DA LORO.
SONO SEMPLICEMENTE TROPPO LONTANI, DANNAZIONE.
MORIREMO TUTTI.
SCUSATEMI... È CHE LA SITUAZIONE NON È MAI STATA COSÌ BRUTTA PRIMA... MAI. QUESTA È... TERRIBILE.
NON RIESCO A TOGLIERMI DI DOSSO LA SENSAZIONE CHE LE COSE NON FINIRANNO BENE PER NOI. FORSE NON PER TUTTI NOI, MA PER ME DI SICURO NO.
NON SONO RIUSCITO A DORMIRE... NON MI SENTO... NORMALE. NON SO DI COSA SI TRATTI. HO UNA PESSIMA SENSAZIONE.
NON RIESCO A VEDERE LA MIA VITA DOPO TUTTO QUESTO... NON RIESCO A RAFFIGURARMELA NELLA MENTE QUANDO CERCO DI PENSARCI.
NON SOPRAVVIVERÒ A TUTTO QUESTO.
LO SO.

SHLUNK!
CONTINUATE A MUOVERVI! NON FATELI ARRIVARE ALLE VOSTRE SPALLE!
STIAMO PERDENDO TERRENO QUI!
CE NE SONO TROPPI, MALEDIZIONE!
SHUNK!
ROSITA E EUGENE STANNO CHIAMANDO GLI ALTRI!
WRUNK!
DOBBIAMO RESISTERE SOLO UN PO'! QUANDO SARANNO TUTTI QUI, LI UCCIDEREMO PIÙ VELOCEMENTE DI QUANTO RIESCANO A ENTRARE!
CAZZO!
WRAKK!
CAZZO!
KRAK!
CAZ-ZO!
WRAAAH!

NON AFFATICARTI TROPPO, CAMPIONE, TI FARAI VENIRE UN ATTACCO DI CUORE.
OK, GENTE. È ABBASTANZA OVVIO QUELLO CHE STIAMO FACENDO QUI...
SE SONO MORTI... UCCIDETELI CAZZO!
GRUH.
GAK!
CE NE SONO TROPPI...
...SONO TROPPI, MALEDIZIONE!!
KRAKK!

ALLORA?
ALLORA... HO FATTO TUTTO QUELLO CHE POTEVO. HA PERSO UN SACCO DI SANGUE MA, DAVVERO, NON POTEVO FARE ALTRO.
NON C'È MODO DI SAPERE SE IL BRACCIO È STATO TAGLIATO VIA PER TEMPO... NON ANCORA.
PERCIÒ ASPETTIAMO.
DOVREBBE SVEGLIARSI PRESTO. SARÀ DEBOLE, MA SE NON È STATO INFETTATO DAL MORSO STARÀ BENE.
TU PREGHI?
NON DIREI. NO.
ALLORA NON C'È NIENTE CHE PUOI FARE. MI DISPIACE.
STA BENE?
ANCORA NON LO SAPPIAMO.
MORGAN... SEI UN DANNATO IDIOTA.

PUOI ACCOMPAGNARMI A CASA MIA? SCOMMETTO CHE ANCORA NON HANNO FINITO DI SPAZZARE VIA I VAGANTI.
SÌ, MA PUOI ALLONTANARTI ADESSO? IO DEVO USCIRE E ANDARE AD AIUTARE.
HAI LA TUA...
KNOCK! KNOCK! KNOCK!
CHIUDETE LA PORTA!
SPEGNETE LE LUCI!
STATE LONTANI DALLE FINESTRE!
CHE C'È, MAGGIE?!
DAI UNA OCCHIATA FUORI.

INDIETRO!
CHE DIO TI FULMINI, STAI...
CAZZO!
FANCULO!
ANDATE TUTTI NELLE VOSTRE CASE. ANDATE...
ROSITA?!
HOLLY?!
È TROPPO TARDI! CI STANNO OLTREPASSANDO!
FORZA, TORNIAMOCENE A CASA.
HAI VISTO QUALCUNO DEGLI ALTRI? HOLLY CE L'HA FATTA?
HO VISTO EUGENE CHE SCAPPAVA.
TUTTO QUI.

TENIAMO LE LUCI SPENTE E NON FACCIAMO RUMORE. CI SONO UN SACCO DI CASE... NON CERCHERANNO DI ENTRARE IN TUTTE SE NON GLIENE DIAMO MOTIVO.
DOV'È CARL?
DI SOPRA, A CONTROLLARE MORGAN.
PENSI CHE NON SAPPIA COSA SIGNIFICA?
...
DEVO TORNARE A CASA MIA. SE QUALCUNO È RIMASTO FERITO, È LÌ CHE ANDRÀ...
UNNGH.
MERDA!
QUELLA NON TI SERVIRÀ. NON CREDO.
GIÀ...
MI DISPIACE.

COSÌ HANNO MESSO TE... A FARMI LA GUARDIA, PER VEDERE SE MI TRASFORMO?
SÌ.
POSSO **FARCELA...** SONO GRANDE ABBASTANZA.

LO SO... ...LO SO.
QUANTI ANNI **HAI,** CARL?

HO OTTO ANNI... CREDO.

CREDI?
SONO QUASI SICURO CHE HANNO SALTATO IL **MIO** COMPLEANNO. È DI NUOVO INVERNO... MA NON L'HO FESTEGGIATO.
È AD APRILE.

MI SPIACE... CHE SIA ANDATA COSÌ...
HO FATTO UNA FESTA DI COMPLEANNO PER MIO FIGLIO **DUANE...** POCO DOPO NATALE, PRIMA CHE LUI...

...
CARL... TI HO **VISTO** SPARARE A **BEN.**

LO SO CHE MI HAI VISTO.

SONO STATO IO... È TUTTA COLPA *MIA*...
MORIREMO *TUTTI*.
REGINA...
MI DISPIACE.
E CHE RAZZA DI PERSONA SONO...
...PER DESIDERARE DI AVERTI QUI *CON* ME?

WRAMM! WRAMM! WRAMM!
WRAMM! WRAMM! WRAMM!
CHE DIO TI MALEDICA, GABRIEL!
APRI! MORIREMO QUI FUORI!
APRI...!
SVELTI!
ENTRATE!
SBRIGATEVI!!

PER QUANTO HO...?
È MATTINA. LA NOTTE È PASSATA SENZA NEANCHE UN TOCCO ALLA FINESTRA. MI SAREI SVEGLIATA... HO IL SONNO LEGGERO.
DOV'È CARL?

TI SEI MESSO A SEDERE PER UN MINUTO E TI SEI APPISOLATO. LI HO MESSI A LETTO TUTTI E DUE. STANNO ANCORA DORMENDO.
NON CI HANNO... VISTO.

OK, OTTIMO. È SOLO CHE NON VOGLIO CHE LE COSE DIVENTINO STRANE QUI. POTREMMO ESSERE COSTRETTI A RESTARE IN QUESTA CASA E...
SÌ, CAPISCO. DI CERTO NON VOGLIO SPIEGARE QUESTA COSA A RON.

SONO PROPRIO FELICE DI AVERTI QUI.

STA BENE?
HA UNA BRUTTA FEBBRE. È DEBOLE... PER ORA.
STO MORENDO, OK?! LO SO IO E LO SAPETE VOI. IL BRACCIO NON È STATO TAGLIATO IN TEMPO.
SMETTIAMOLA DI PRENDERCI IN GIRO.
NON DIRE COSÌ. LA FEBBRE POTREBBE DIPENDERE DA QUALSIASI COSA.
ACCIDENTI, MORGAN.
SÌ, LO SO... MI DISPIACE.
PUOI DARMI UN MINUTO CON CARL? VORREI PARLARE CON LUI.
OK, IO SARÒ... PROPRIO QUI FUORI.
EHM... OK.
CARL, IO...
QUELLO CHE TI HO VISTO FARE... VOLEVO PARLARTI DI QUELLO. TU SEI... UN GIOVANOTTO MOLTO IN GAMBA, CARL. MI RICORDI MOLTO MIO FIGLIO DUANE.
MI DISPIACE CHE TU NON LO ABBIA MAI CONOSCIUTO.
QUELLO CHE HAI FATTO... L'HAI FATTO PER UNA RAGIONE. SAPEVI COSA DOVEVA ESSERE FATTO E CHE NESSUN ALTRO AVREBBE POTUTO FARLO.

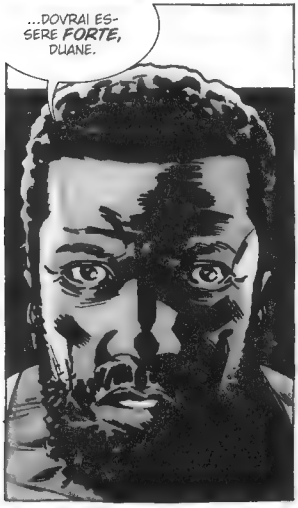
COSÌ HAI UCCISO QUEL BAMBINO. E LA COSA TI TORMENTA... LO VEDO.
NON SEI UN ASSASSINO SPIETATO. TI HO VISTO SVEGLIARTI DI NOTTE... HO VISTO QUANTO MALE TI HA FATTO AVERLO DOVUTO FARE.
SÌ...
TU...
:-COFF! :-COFF!:-
TU SEI UN BRAVO RAGAZZO. NON LASCIARE CHE GLI ALTRI TI TOLGANO QUESTA COSA... NON PERMETTERE A TE STESSO DI PENSARLA DIVERSAMENTE. A TE IMPORTA DELLA GENTE.
È COSÌ FACILE PERDERE... SMETTERE DI PREOCCUPARSI DELLA GENTE.
SIAMO COSÌ CONCENTRATI SU QUELLO DI CUI ABBIAMO BISOGNO... CHE SMETTIAMO DI PREOCCUPARCI PER LE ALTRE PERSONE. FORSE È QUELLO CHE DOBBIAMO FARE PER RIUSCIRE AD ANDARE AVANTI...
...MA OGNI VOLTA... CI STRAPPA UN PEZZO DELLA NOSTRA ANIMA.
IO...
:-HACK!:-
IO LO SO... LE COSE CHE HO FATTO...
HAI OTTO ANNI. STAI RAGGIUNGENDO RAPIDAMENTE L'ETÀ IN CUI UNO COMINCIA A ESSERE LA PERSONA CHE SARÀ.
QUESTI SONO MOMENTI IMPORTANTI, FIGLIOLO.

NON SAI QUANTO MI FA MALE PENSARE ALLE COSE CHE IL MONDO TI NEGHERÀ.
MI STAI ASCOLTANDO?
S-SÌ.
LA TUA INNOCENZA... È PERDUTA, ANDATA. MA...

=COFF!=
=HACK!=

LA SCUOLA... QUELLO CHE TI INSEGNA... QUELLO CHE TI INSEGNA DAVVERO. NON LE STUPIDAGGINI SUI LIBRI...
...COME VA IL MONDO. COME INTERAGISCONO LE PERSONE... LE COSE DELLA VITA.

HAI BISOGNO DI QUELLE COSE. SONO IMPORTANTI.
NON SO COME DIVENTERAI, QUI DA SOLO SENZA DI ME. SENZA NESSUNO CON CUI PARLARE...
...E DOPO CHE ME NE SARÒ ANDATO...


...DOVRAI ESSERE FORTE, DUANE.

IO NON SONO DUANE.
LUI È MORTO.

SÌ... È MORTO.
OH, DIO...

SE LI ATTACCHIAMO CON UNA AUTOMOBILE, RIMARRÀ BLOCCATA E POI VERREMO CIRCONDATI. SE GLI DIAMO FUOCO, POTREBBERO INCENDIARE LE CASE E CHISSÀ QUANTO CI METTEREBBERO A MORIRE.
NON SO COSA FARE.
ALMENO UN QUARTO DEI VAGANTI VICINO AL MURO È GIÀ PENETRATO ALL'INTERNO E NE ENTRANO SEMPRE DI PIÙ A OGNI MINUTO CHE PASSA... SI STANNO ARRAMPICANDO L'UNO SULL'ALTRO... E QUESTO LI RALLENTA...
MA SONO COMUNQUE DENTRO. QUINDI, COSA POSSIAMO FARE NOI?
CHI DICE CHE DOBBIAMO FARE QUALCOSA?
PERCHÉ NON CE NE ANDIAMO E BASTA? LI LASCIAMO.
LASCIARLI?!
STAI SCHERZANDO? GLENN HA UNA BAMBINA E MAGGIE LÀ DENTRO. NON LE ABBANDONERÀ DI CERTO.
NON CI PENSI A TUO PADRE?
MIO PADRE È COME SE FOSSE MORTO QUANDO È MORTA MIA MADRE. LO HAI VISTO?
E CHI DICE CHE GLENN E HEATH DEBBANO VENIRE? POSSIAMO ANDARCENE NOI DUE... SOLO IO E TE.
WRAAM!!
QUESTO PER QUEL CHE RIGUARDA "IO E TE."
E QUELLO CHE COS'ERA?!
COS'È SUCCESSO?!

COSA STA FACENDO?!
SE NE STA FERMO LÌ. HA SBATTUTO SULLA FINESTRA UN MINUTO FA. NON CREDO CHE SAPPIA CHE SIAMO QUI.
MALEDIZIONE. ATTIRERÀ GLI ALTRI SUL PORTICO... MAGARI LUI NON SA CHE SIAMO QUI DENTRO...
...MA GLI ALTRI LO PENSERANNO.
MAMMINA, HO PAURA.
NON AVER PAURA SOPHIA, ANDRÀ TUTTO BENE.
VEDRAI.
NON POSSIAMO RESTARE QUI.
LE COSE POSSONO SOLO PEGGIORARE. CE NE SONO ANCORA POCHI NELLE STRADE... DOVREMMO RIUSCIRE AD ARRIVARE AL CANCELLO, MAGARI PASSANDO IN MEZZO A LORO...
L'IDEA NON MI PIACE, MA NON POSSO TENERVI TUTTI AL SICURO QUA DENTRO... NON PER MOLTO.
DOBBIAMO SCAPPARE.
VUOI DIRE... ABBANDONARE TUTTI GLI ALTRI?

IL MURO È CADUTO, JESSIE. NON POSSO RAGGIUNGERLI E ANCHE SE POTESSI... COSA POTREI FARE? GUIDARE ALTRA GENTE IN MEZZO AI MORTI?
SIAMO ISOLATI... PERDEREMMO TROPPO TEMPO. UN PICCOLO GRUPPO PUÒ FARCELA. SOLO NOI... UNA VOLTA FUORI, POTREMO PENSARE AL MODO DI AIUTARE GLI ALTRI.
NON POSSIAMO ABBANDONARLI... NON SENZA AVER TROVATO UNA SOLUZIONE.
CI SONO DELLE FAMIGLIE QUI... DEI BAMBINI.
LO SO, MA CHE SCELTA ABBIAMO?
LA COSA DA TENERE IN MENTE... A PROPOSITO DEI FIGLI DEGLI ALTRI...
...È CHE NON SONO I NOSTRI FIGLI.

NON VOGLIO SEMBRARTI INSENSIBILE... MA SE DEVO SCEGLIERE TRA MIO FIGLIO E QUELLO DI QUALCUN ALTRO...
...SCEGLIERÒ IL MIO SEMPRE.
MI DISPIACE. VOGLIO SOLO ESSERE ONESTO.
UNA VOLTA FUORI... TROVEREMO UN MODO PER AIUTARE TUTTI GLI ALTRI?
SÌ, NATURALMENTE.
NON ABBANDONEREMO NESSUNO.
OK, ALLORA. PRENDIAMO UN PO' DI PROVVISTE, TUTTE QUELLE CHE POSSIAMO PORTARE SENZA CHE CI RALLENTINO...
...E POI USCIAMO DA QUI FINCHÉ ANCORA POSSIAMO.

SCUSA SE SONO STATA COSÌ STRONZA. NON VOLEVO. È SOLO CHE... SONO FATTA COSÌ.
NON VOLEVO DIRTI QUELLE COSE. VORREI POTERMELE RIMANGIARE ADESSO. LASCIATI ALLE SPALLE LA MORTE DI *TUO FIGLIO?* VAI AVANTI?
A VOLTE ASCOLTO LE MIE STESSE PAROLE E... NON SO.
LA VERITÀ È CHE, LA TUA *FORZA,* IL MODO IN CUI HAI TIRATO AVANTI DOPO AVER PERSO TUO FIGLIO... È STATA LA PRIMA COSA CHE MI HA ATTRATTO DI TE.
ERI UN UOMO A PEZZI, CON TUTTE LE RAGIONI PER MOLLARE, MA NON L'HAI FATTO. HAI TENUTO *DURO.*
HO CAPITO DI PROVARE QUALCOSA PER TE NEL MOMENTO IN CUI TI HO MESSO GLI OCCHI ADDOSSO.
MA NON RIESCO A ESSERE *GENTILE.*
NON RIESCO A ESPRIMERE I MIEI *SENTIMENTI*... COME SE LA COSA RIVELASSE TROPPO DI ME... LASCIANDOMI... *SCOPERTA.*
COSÌ FACCIO *FINTA* DI ESSERE GELIDA. NASCONDO LE MIE VERE EMOZIONI... CERCO DI ESSERE *FREDDA,* CALMA E IMPERTURBABILE.
HO DEI PROBLEMI AD *APRIRMI* CON LE PERSONE.
E ADESSO, ECCOCI QUI.
MORGAN, DEVI *SAPERE* QUANTO IO CI TENGA VERAMENTE A TE. MI *IMPORTA* DAVVERO, NONOSTANTE IL MIO COMPORTAMENTO.
POTRAI MAI PERDONARMI?

MORGAN?

ASPETTA, RICK.
CHE C'È?
IO NON VENGO.
RESTO QUI CON SOPHIA.
MA PERCHÉ, MAGGIE? SAI CHE NON È SICURO *RESTARE* QUI.
NON SONO VELOCE. NON LO SONO MAI STATA... E LO STESSO VALE PER SOPHIA. NON POSSIAMO *ANDARCENE* DA QUI... NON A PIEDI, NON FACENDOCI STRADA IN MEZZO AI MORTI.
NON POSSIAMO FARCELA. CI PRENDEREBBERO, *LO SO.*
NON POSSO RISCHIARE LA VITA DI SOPHIA IN QUESTO MODO. PROPRIO NON POSSO.
SÌ, POTRESTI NON ESSERE ABBASTANZA VELOCE. *NESSUNO* DI NOI LO È. A DIRE IL VERO, HO UN'IDEA IN PROPOSITO.
QUEL VAGANTE È ANCORA SUL PORTICO?
SÌ, PERCHÉ?

OH, MIO DIO!
TRAN-QUILLA.
L'HO GIÀ FATTO *PRIMA.*
FORSE È ***MEGLIO*** SE PORTI I BAMBINI DI LÀ.

VA TUTTO BENE, ROSITA. QUI SIAMO AL SICURO.
STRINGIMI... NON RIESCO A SMETTERE DI TREMARE.
SIGNORE, TI PREGO... PROTEGGICI DAL...
QUELLE PORTE SONO SOLIDE, GABRIEL. NON ENTRERANNO QUI. TE LO PROMETTO.
NICHOLAS E IO STIAMO MORENDO DI FAME. HAI NIENTE DA MANGIARE?
SONO COSÌ TANTI... CREDI CHE CI ABBIANO VISTO ENTRARE QUI?
SE CI AVESSERO VISTO, A QUEST'ORA STAREBBERO FACENDO A PEZZI QUESTO POSTO. CREDO CHE SIAMO AL SICURO, ERIC.

N-N-N...
NON CI RIESCO...
OK, SPENCER E IO PRENDIAMO QUESTA STRADA. GLENN, HEATH... VOI PRENDETE QUELLA DOPO. TENETEVELI *VICINI* IL PIÙ POSSIBILE... NON ALLONTANATEVI TROPPO. ATTIRATENE PIÙ CHE POTETE.
CI INCONTRIAMO TRA SE! ISOLATI E LI SEMINIAMO... POI TORNIAMO QUI E *RICOMINCIAMO.*
SE CONTINUIAMO COSÌ, LI FAREMO *SFOLTIRE...* ALMENO FINCHÉ QUALCOSA NON LI ATTIRERÀ *DI NUOVO* QUI.
MORGAN... MI DISPIACE.
THUNK!
OH, MIO DIO... COSA STAI *FACENDO?!*

LO SO CHE SEMBRA ORRIBILE, MA SERVIRÀ DAVVERO A TENERLI *LONTANI* DA NOI. PENSERANNO CHE SIAMO MORTI COME LORO.
L'HO GIÀ *FATTO* PRIMA.
CONTINUA A STRAPPARE QUELLE LENZUOLA. CI *RICAVEREMO* DEI PONCHO PER TUTTI.

MICHONNE...?

MORGAN È MORTO.

POSSO FARE QUALCOSA PER AIUTARTI?

IO VADO SOLO FINO ALL'INFERMERIA E NON SO CHI O COSA MI STIA ASPETTANDO *LÀ DENTRO...* MA NON POSSO COPRIRMI CON QUELLA MERDA.
POSSO AIUTARTI AD ARRIVARCI SENZA METTERTELA.
SO CHE HA *GIÀ* FUNZIONATO PRIMA. GLENN MI HA RACCONTATO TUTTO... MA NON VENIAMO LO STESSO. NON POSSO CORRERE QUESTO RISCHIO.
NOI RESTIAMO QUI.

MAGGIE, È SOLO QUESTIONE DI TEMPO PRIMA CHE... OK, HAI PRESO LA TUA DECISIONE. NON HO *TEMPO* PER CONVINCERTI.
SPERO CHE TU STIA FACENDO LA COSA GIUSTA.
SEI PRONTA?
SÌ. TI SEGUIREI IN CAPO AL MONDO.
CIAO CARL.
SÌ, CIAO.

RICORDATEVI DI METTERVENE PIÙ CHE POTETE SULLE *SPALLE*, COSÌ NON SCIVOLERÀ VIA. SPALMATEVENE UN PO' SUL PETTO E SULLA SCHIENA... COPRITEVI PIÙ CHE POTETE...
OK, ADESSO PREPARIAMOCI. ORA O MAI PIÙ.

RESTATE VICINI E MUOVETEVI *LENTAMENTE.* MANTENETE LA *CALMA* E ANDRÀ TUTTO BENE.
CREDO CHE DENISE STIA ATTIRANDO L'ATTENZIONE. LA FACCIO ANDARE AVANTI.

AVEVO *RAGIONE.* SI STANNO VERAMENTE DIRADANDO DAVANTI AL CANCELLO MAN MANO CHE ENTRANO DENTRO. SE RIUSCIAMO AD APRIRE QUEL CANCELLO SENZA ATTIRARLI VERSO DI NOI... SIAMO A CAVALLO.

VIENI, RON...
RON?

RICK...

FORZA, DOUGLAS... LO SAI CHE È L'UNICO MODO.

CI SIAMO QUASI... CONTINUA A MUOVERTI.
UFF!

CONTINUATE A MUOVERVI. IGNORATELI.

MAMMA, HO PAURA!
VOGLIO TORNARE INDIETRO!

SMETTILA DI PARLARE, NON POSSIAMO TORNARE INDIETRO.
FORZA!

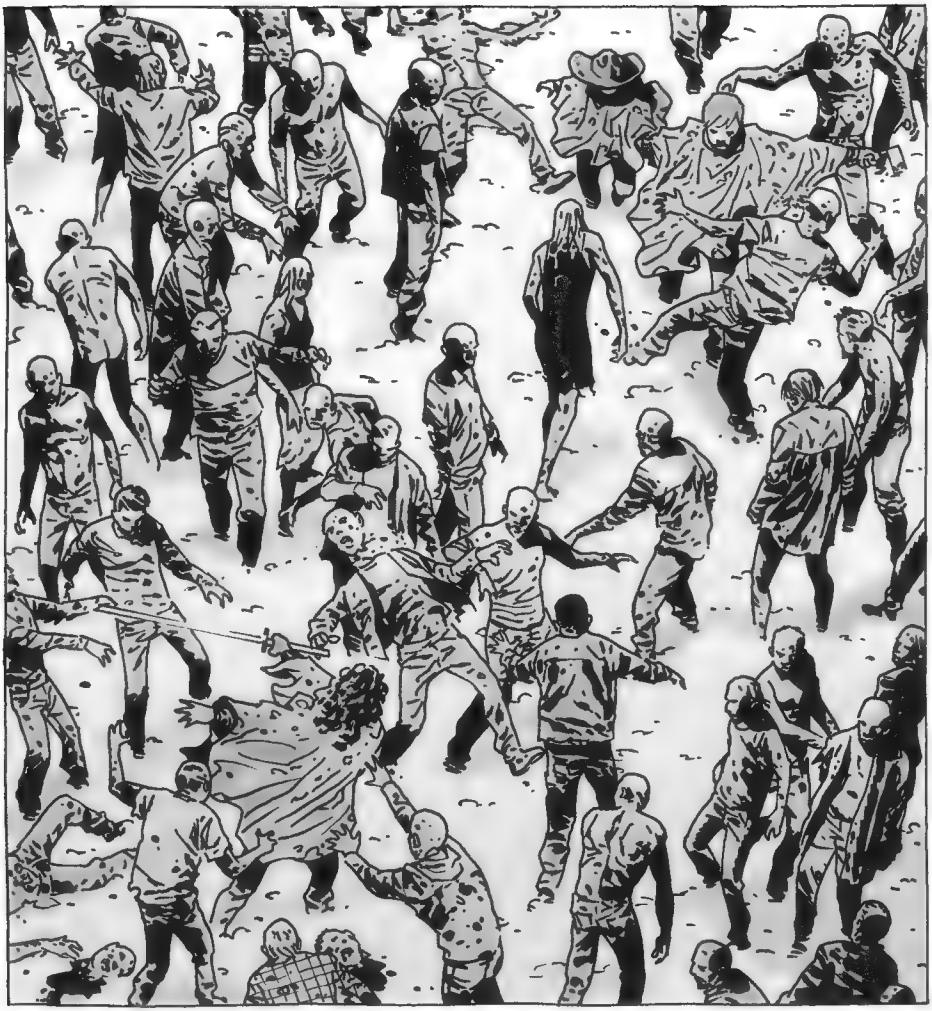
SMETTILA.
SUBITO.
STAI ATTIRANDO L'ATTENZIONE.

AAAGH!
RON!
DANNAZIONE! SEI QUASI ARRIVATA... CORRI! PUOI FARCELA ANCHE DA SOLA.
NON LASCIARMI!
MAMMA!
AAAGH!
DEVI LASCIARLO! NON POSSIAMO FARE PIÙ NIENTE PER LUI! LASCIAGLI LA MANO!
JESSIE!
NON POSSO LASCIARLO!

ECCO, COSÌ... COSÌ...
RICK!
RIIIICK!!
NON LASCIAR-CI!
PAPÀ... NON MI LASCIA!
PAPÀ, MI STANNO PER PRENDERE!
PAPÀ!

MI DI-SPIACE!
NON... ABBAN-DONAR-CI!
THUNK!
AAAGH!
THUKK!

BLAM!
RICK!
TORNATE DENTRO! NELLE CASE SARETE AL SICURO! ANDATE!
BLAM!
SMETTI DI SPARARE!
SMETTILA!
NE ATTIRERAI ALTRI VERSO DI NOI!
NON GUARDARE FUORI, TESORO!
IGNORA LE GRIDA...
C'È NESSUNO QUI?! SONO TORNATA!
C'È NESSUNO?!



METTETEVI AL RIPARO!
VI COPRO IO!
BLAM!

SMETTI DI SPARARE CON QUELLA CAZZO DI PISTOLA!
THUNK!

NNGH.
GRARGH!
MALEDI-ZIONE!
THUNK!
BLAM! BLAM!
BLAM!
BLAM!
BLAM!
STATE TUTTI...?

PAPÀ?

PAPÀ?

P...
CARL!
WRAMM!
DIO...
GRAZIE, DIO.

WHUDD!

CONTINUA A RESPIRARE, CARL.
DEVI SOLO CONTINUARE A RESPIRARE!

SHRIPP!

CONTINUA A RESPIRARE...

RICK?!
COS'È SUCCESSO?!

WHUDD!
DENISE!
APRI!
WRAMM!
OH, MIO DIO!
TI PREGO.
SAL-VALO!

TI PREGO.
CARL È TUTTO CIÒ CHE MI RESTA...
ENTRA!
METTILO SUL LETTO!
DOVRÒ USARE LA LUCE ELETTRICA... NON SARÀ SILENZIOSO, ATTIRERÀ UN SACCO DI ATTENZIONE.
MA IO...
IO FARÒ TUTTO CIÒ CHE POSSO.
FAI TUTTO QUELLO CHE DEVI FARE. IO LI TERRÒ LONTANI.
SOLO NON LASCIARLO MORIRE!
RICK, IO NON...
NON LASCIARLO MORIRE!

GRUH.
WRAMM!
THOKK!
SHUK!
KRAK!

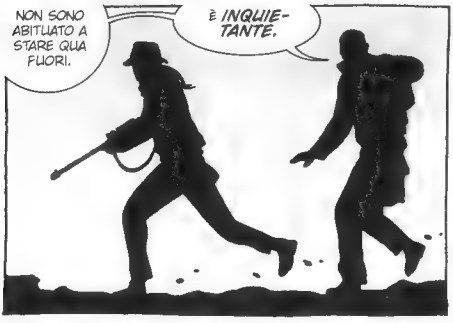
WRAMM!
SHUKK!
WRAMM!
THUKK!

CHE CAZZO STANNO FACENDO?!

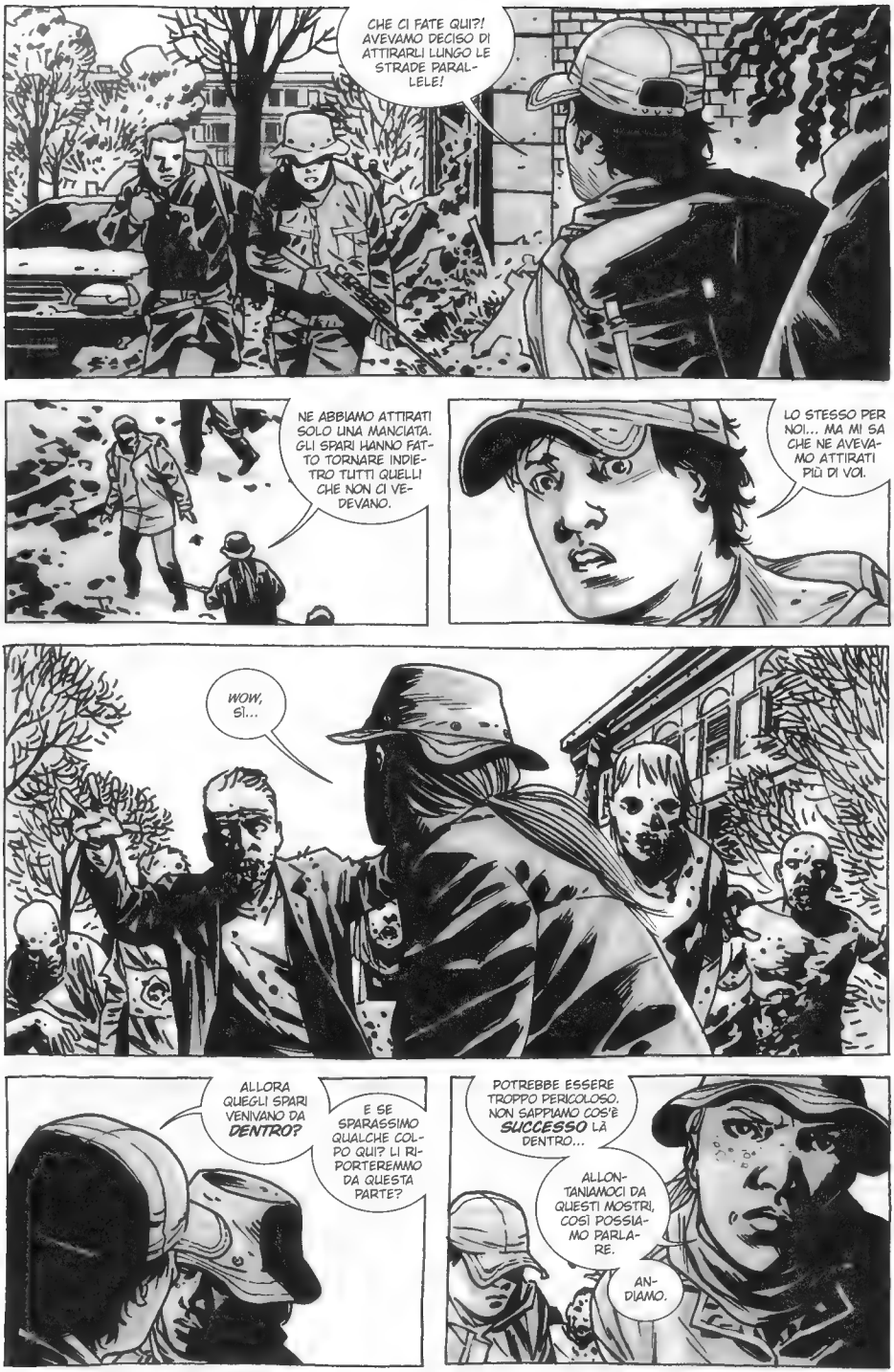
SI SONO MESSI A SPARARE?

HANNO SMESSO, MA SÌ... DEVE ESSERE SUCCESSO QUALCOSA...
DOBBIAMO SBRIGARCI.

DOBBIAMO INCONTRARCI CON GLENN E HEATH. FORSE LORO SONO STATI PIÙ FORTUNATI.
E DATTI UNA CALMATA. LA MAGGIOR PARTE DEI VAGANTI È VICINO AL MURO... O DENTRO. EVITARE QUESTI RITARDATARI È UNA PASSEGGIATA.


NON SONO ABITUATO A STARE QUA FUORI.
È INQUIETANTE.

EH.
GIÀ.


CHE CI FATE QUI?! AVEVAMO DECISO DI ATTIRARLI LUNGO LE STRADE PARALLELE!
NE ABBIAMO ATTIRATI SOLO UNA MANCIATA. GLI SPARI HANNO FATTO TORNARE INDIETRO TUTTI QUELLI CHE NON CI VEDEVANO.
LO STESSO PER NOI... MA MI SA CHE NE AVEVAMO ATTIRATI PIÙ DI VOI.
WOW, SÌ...
ALLORA QUEGLI SPARI VENIVANO DA *DENTRO?*
E SE SPARASSIMO QUALCHE COLPO QUI? LI RIPORTEREMMO DA QUESTA PARTE?
POTREBBE ESSERE TROPPO PERICOLOSO. NON SAPPIAMO COS'È *SUCCESSO* LÀ DENTRO...
ALLONTANIAMOCI DA QUESTI MOSTRI, COSÌ POSSIAMO PARLARE.
ANDIAMO.

SHUKK!
SWASH!
CARL STA BENE?
DEVE STARE BENE!
SMETTILA DI SANGUINARE!
MALEDIZIONE! SMETTILA DI SANGUINARE!

SVASSH!
WHUKK!
RICK...?
TI PREGO, LO SO CHE È PERICOLOSO... SOLO... AIUTAMI.
WHAKK!
OH, MIO DIO... ABRAHAM, GUARDA FUORI.
CHE C'È?

WHUKK!
NON POSSO LASCIARLI LÀ FUORI.
NO! NON PUOI AIUTARLI! CE NE SONO TROPPI!
SVAASH!
QUALCUNO LI STA ATTIRANDO LONTANO DA NOI... MI SEMBRA DI VEDERE UNA SPADA MUOVERSI IN MEZZO ALLA MISCHIA.
QUALCUNO STA PER MORIRE...

SHUKK!
VADO AD AIUTARLI. NON LI LASCERÒ MORIRE COSÌ!
AARON, ASPETTA! NON TI PERMETTERÒ DI ANDARCI DA SOLO!
SWAASH!
MA CHE DIAVOLO...?

DA QUESTA PARTE, FOT-TUTI NON MORTI!
GRUH.

KRAAM!!!
=UFF!=
=UFF!=
=UFF!=
CHE CO-S'È STATO?
ABRAHAM.
ACCI-DENTI.
LO SO CHE ME NE PENTIRÒ.
NON... NON C'È NIENTE DA VEDERE. LA-SCIA GUARDARE LA MAMMA.
TU STAI SEDUTA LÌ.
FORZA, GA-BRIEL. STA-VOLTA NON PUOI RESTA-RE A GUAR-DARE.
NON PUOI AVE-RE PAURA. NON TI È PERMESSO... ABBIAMO BISO-GNO DI TE, AMICO!

COSA STANNO FACENDO?!
VENGONO AD AIUTARCI!
THUKK!
SVASSH!
WRAHH!!
IL SEMPLICE MATEMATICA CASUALE DI NOI NE AMMAZZA DECINE E NE FATTA.
POSSIAMO FARCELA
WHAKK!
WHUDD!
SIGNORE DAMMI LA FORZA!
WRAKK!
SHAK!
DANNAZIONE, CE NE SONO TROPPI!
WROKK!

SHUKK!
STAVOLTA DOBBIAMO RESISTERE. NON POSSIAMO ARRENDERCI!
WRAKK!
WRAKK!
WRAHH!
WRAK!
"UFF!"
"UFF!"
WRAAK!
STANNO COMMANDANDO A "ATTIRARE" TENETE DURO!
NON CI CREDO...
NON

COSA STANNO FACENDO?!
THUKK!
VENGONO AD AIUTARCI!
SVASSH!
WRAMM!!
È SEMPLICE MATEMATICA. OGNUNO DI NOI NE AMMAZZA DIECI... ED È FATTA.
POSSIAMO FARCELA.
WHAKK!
WHUDD!
SIGNORE DAMMI LA FORZA!
WRAKK!
SVASSH!
DANNAZIONE, CE NE SONO TROPPI!
WROKK!

SHUKK!
STAVOLTA DOBBIAMO RESISTERE. NON POSSIAMO ARRENDERCI!
KRAKK!
WRAKK!
WRAM!
KRAAK!
=UFF!=
=UFF!=
WRAKK!
STANNO COMINCIANDO A SFOLTIRSI... TENETE DURO!
NON...
NON CI CREDO... È...

PRENDITI UNA PAUSA... TI COPRO IO.
NO!
STO BENE...
QUESTA È UNA STORIA CHE LA GENTE RACCONTERÀ E IO NE FACCIO PARTE... NON MI ARRENDERÒ.
ANDIAMO!
CARL... MALEDIZIONE...
CONCENTRATI SU QUELLO CHE STIAMO FACENDO! LI STIAMO SFOLTENDO, MA NON SIAMO ANCORA FUORI PERICOLO!
NON LASCIARTI DISTRARRE.
OH, DIO... LÀ DENTRO STA SUCCEDENDO QUALCOSA. LI SENTITE?
QUALCOSA HA FATTO AGITARE TUTTI I VAGANTI ALL'INTERNO... SONO COMPLETAMENTE IMPAZZITI.
OH, DIO, NO...

WRAKK!
SKRAGG!
WHAKK!
WRAMM!
WROKK!
SVAASH!
SHUKK!

-UFF!-
-UFF!-
CONTINUANO A ENTRARE DAL VARCO NEL MURO... NON ABBIAMO ANCORA FINITO.

LASCIALI VENIRE... FACCIAMO UNA PAUSA E POI CI OCCUPIAMO DI LORO.

E POI?

RICOSTRUIAMO
QUESTA È LA NOSTRA CASA ADESSO. LA RIPULIREMO, RICOSTRUIREMO IL MURO... E ANDREMO AVANTI.
NON ANDIAMO DA NESSUNA PARTE.

DEVO...
VAI PURE. DA QUI IN POI CE NE OCCUPIAMO NOI.

FANCULO LA PAUSA... SEGUITEMI.

OK, GENTE... È QUASI FATTA! STANOTTE DORMIREMO TRA DUE FOTTUTI GUANCIALI!
WRAMM!

SWASH!

WHAKK!

RAGAZZI.
GUARDATE.
WHUDD!

OH MIO DIO! ABBIAMO SENTITO GLI SPARI E ABBIAMO TEMUTO IL PEGGIO!
SI SONO SFOLTITI COSÌ TANTO CHE CI SIAMO POTUTI MUOVERE LIBERAMENTE E FARLI FUORI A UNO A UNO... QUA FUORI NE SARANNO RIMASTI POCO PIÙ DI UNA VENTINA!
E VOI, AVETE RIPULITO L'INTERNO?!
NON CI POSSO CREDERE!

NON POSSO CREDERE CHE MI CI SIA VOLUTO COSÌ TANTO PER CAPIRLO. DOPO TUTTO QUESTO TEMPO, DOPO AVER VAGATO DA UN POSTO ALL'ALTRO... HO CAPITO CHE IL PROBLEMA È LA GENTE. SEMPRE.
NON RIESCO A CREDERE DI STARE DICENDO QUESTA COSA... MA I MORTI...
...SONO UNA MINACCIA GESTIBILE.
CAPISCO L'ERRORE CHE HO FATTO NEL VOLER SCAPPARE... NEL NON VOLER RESTARE A COMBATTERE... È COSTATO LA VITA DI JESSIE E DI RON. DOVRÒ CONVIVERE CON QUESTO...
MA HO VISTO QUELLO CHE POSSIAMO FARE ESSENDO ABBASTANZA. HO VISTO COME POSSIAMO ORGANIZZARCI, PIANIFICARE... HO VISTO CHE... SE FACCIAMO LE COSE PER BENE... SE OGNUNO FA LA SUA PARTE... POSSIAMO SOPRAVVIVERE A TUTTO.
QUESTO POSTO È NOSTRO. IL MURO, LE ABITAZIONI... POSSIAMO RENDERLO UNA CASA. FINO AD ORA SIAMO STATI PIGRI, MA ADESSO CAMBIERÀ TUTTO. DA OGGI... DA QUESTO MOMENTO.
ADESSO VEDO CIÒ CHE POSSIAMO FARE CON GENTE A SUFFICIENZA E CON UNA STRATEGIA... POSSIAMO RENDERE QUESTO POSTO MOLTO PIÙ PROTETTO, SICURO.
POSSIAMO ALLESTIRE DEI BLOCCHI STRADALI, CIRCONDARE QUESTO POSTO CON UN LABIRINTO DOVE TENERE I MORTI, LASCIANDONE UNA GROSSA QUANTITÀ FUORI DAL MURO.
POSSIAMO RICOSTRUIRE IL MURO, FARLO PIÙ ROBUSTO, PIÙ ALTO... RENDERE LA NOSTRA COMUNITÀ MIGLIORE DI QUANTO SIA MAI STATA.
LA NOSTRA GENTE DEVE ESSERE ADDESTRATA, MEGLIO EQUIPAGGIATA AD AFFRONTARE TUTTO QUELLO CHE PUÒ SUCCEDERE. DOBBIAMO INVESTIRE NELL'ADDESTRAMENTO E NELLA PREPARAZIONE.
TRASFORMEREMO NOI STESSI IN UN ESERCITO CHE POSSA PROTEGGERCI.

LO VEDO... LO VEDO SUCCEDERE. È TUTTO POSSIBILE. È COSÌ... CHIARO PER ME.
VEDO I NOSTRI LIMITI, I LIMITI CHE CI HANNO PORTATO A NASCONDERCI NELLE NOSTRE CASE ALLA VISTA DEI VAGANTI NELLE STRADE... E VEDO COME POSSIAMO ELIMINARLI.
PENSO ALLA STRADA DAVANTI A NOI E PER LA PRIMA VOLTA MI SEMBRA LUNGA... E LUMINOSA.
DOPO TUTTO QUELLO CHE ABBIAMO PASSATO, DOPO TUTTI QUELLI CHE ABBIAMO PERSO... ALL'IMPROVVISO MI RITROVO SOPRAFFATTO DA QUALCOSA CHE PENSAVO DI AVERE PERSO...
...LA SPERANZA.

VOGLIO FARTI VEDERE QUESTO *NUOVO MONDO*. VOGLIO RENDERLO REALE PER TE.
TI PREGO, CARL... VIVI, COSÌ TE LO POTRÒ MOSTRARE.
TI PREGO.

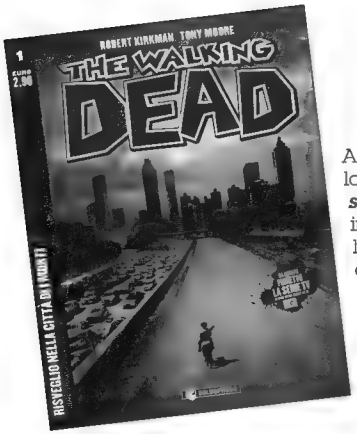
"Z" come... zombie

di FRANCESCO TEDESCHI

L'universo di ***The Walking Dead*** è in perenne espansione. Il successo del fumetto di **Robert Kirkman** e della serie televisiva prodotta da ***AMC*** ha infatti portato allo sviluppo e alla distribuzione di un grande numero di prodotti appartenenti a *media* differenti. Il denominatore comune di ognuna delle nuove declinazioni narrative è la storia di **Rick Grimes** e degli altri sopravvissuti, in una sorta di contagio dilagato a partire dalla sua forma originaria, quella del fumetto a tema zombie più famoso di tutti i tempi. D'altro canto, avendo a che fare con un universo narrativo sfaccettato e ricco di sotto-trame come quello delineato da Kirkman, non è certo strano che i morti viventi siano tornati in auge, invadendo letteralmente ogni settore del mercato. Questo capitolo di ***"Z" come... zombie*** sarà quindi dedicato a segnalare le principali novità provenienti dal mondo di *TWD*.

Lo straordinario indice d'ascolto della terza stagione televisiva di *TWD* è un successo quasi annunciato: la *premiere*, infatti, è stata seguita da oltre dieci milioni di telespettatori negli USA. Cinque milioni in più rispetto al primo episodio della stagione d'esordio (che già stabiliva un *record*, quello di *show AMC* più seguito in assoluto) e due in più rispetto all'ultima puntata della seconda. Non è quindi un caso che il numero di episodi sia aumentato con il procedere della serie: la stagione in corso, infatti, ne conta ben sedici (contro i sei della prima e i tredici della seconda), un arco narrativo che ha permesso agli sceneggiatori di delineare più approfonditamente i personaggi, anche quelli appena entrati in scena, come **Michonne** e il **Governatore**, le principali novità della terza stagione.

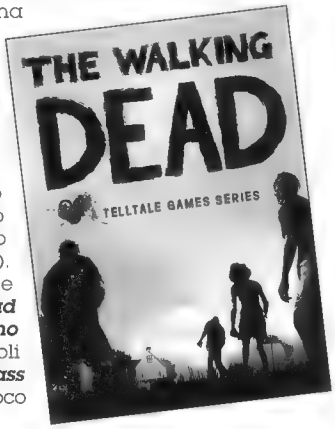
Le cifre da *record* non si limitano però alla versione televisiva di *TWD*. Il numero 100 del fumetto americano (presentato con ben tredici differenti *cover variant*, per la gioia dei collezionisti) ha venduto la bellezza di oltre 380.000 copie: un successo travolgente, che è valso alla *zombie-saga* di Kirkman il "titolo" di fumetto più venduto negli USA secondo i dati forniti da ***Diamond***, la società di Baltimora che distribuisce fumetti e *graphic novel* in tutto il mondo. Il numero 100 – in cui Kirkman si è divertito a sconcertare i lettori con la morte di un personaggio chiave – è stato più volte ristampato e ha superato titoli del calibro de ***I Vendicatori***, ***X-Men*** e ***Spider-Man***. Anche nella classifica dei *paperback* il dato è eclatante: nella *top-ten* di *Diamond*, sono 7 i volumi di *TWD* presenti, con il numero 1 e il numero 2 della serie rispettivamente in prima e seconda posizione.



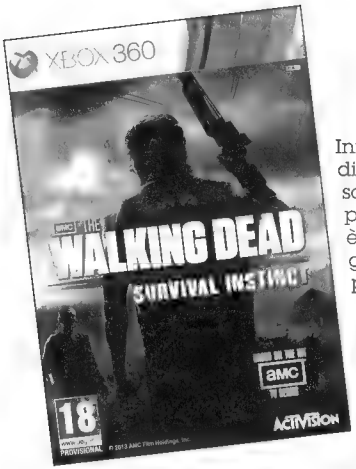
Anche il nostro Paese è stato ampiamente "contagiato": lo dimostra il successo dell'edizione economica che ***saldaPress*** ha distribuito nelle edicole, andata esaurita in brevissimo tempo e subito ristampata (tra l'altro, l'edizione *variant* del numero 1, presentata in occasione di ***Lucca Comics & Games 2012***, risulta ora reperibile solo nel mercato dei privati e a prezzi da collezionismo) e del primo *Compendium*, volume *monstre* che racchiude i primi 64 numeri originali della serie (ossia i primi 8 volumi dell'edizione da libreria).

Numeri dunque eclatanti sia per la versione originale sia per la trasposizione di *AMC*, che hanno incentivato il fiorire del mercato dei *gadget* e del *merchandising* destinato ad appassionati e collezionisti. Ecco quindi che ***McFarlane Toys*** e ***Funko Pop Television*** lanciano *set* di *action figures* contenenti riproduzioni di alcuni Camminatori e dei principali personaggi della serie, mentre due sono i *boardgame* di *TWD*, di cui abbiamo già parlato su queste pagine: uno ispirato al fumetto, l'altro incentrato sulla serie TV. A questi si aggiunge una collezione di *trading card* ispirate alla seconda stagione, distribuite da ***Cryptozoic***. Nemmeno il mondo della moda è stato risparmiato dal morbo: numerosi sono infatti gli accessori brandizzati *TWD*. Tra questi, segnaliamo la felpa con cappuccio prodotta e distribuita da ***Zip Heaters***, raffigurante una collana di orecchie mozzate unite da un filo sul davanti e una balestra sulla schiena (vi ricorda qualcuno?), e le ***All Star Converse***, su cui troneggia un primissimo piano di un Camminatore inferocito.

Editoria, TV e *merchandising* a parte, il fumetto di Kirkman ha letteralmente invaso anche un altro ambito dell'intrattenimento, da sempre legato a filo doppio ai morti viventi: quello dei *videogame*. Sono infatti quattro – tre già disponibili, uno in uscita nei prossimi mesi – i videogiochi ispirati all'universo narrativo di *TWD*: il primo, quello sviluppato da ***Telltale Games***, è un gioco a episodi multipiattaforma, a metà tra *l'interactive movie* e il videogioco d'azione. La storia è quella del professor **Lee Everett** che, una volta avvenuto lo *zombie outbreak*, dovrà proteggere la piccola **Clementine**, una bimba sopravvissuta per miracolo. La narrazione, caratterizzata da una fortissima tensione emotiva, si dipana presentando nuovi personaggi mai apparsi nel fumetto o nella serie TV (ma non solo) e conferisce alle scelte del giocatore una grande importanza, in grado di far deviare il *plot* in maniera decisiva. Attenzione, però: non è sempre facile compiere una scelta e, spesso, ciò che appare migliore per il nostro personaggio può rivelarsi negativo per i personaggi che lo circondano (prima fra tutti, la piccola Clementine). Caratterizzato da un *gameplay* fluido e intuitivo, il *videogame* ***The Walking Dead*** si è aggiudicato il titolo di ***Gioco dell'Anno*** 2012 ai prestigiosi ***VGA***, superando titoli del calibro di ***Assassin's Creed III*** e ***Mass Effect 3***. Non solo: oltre al premio di gioco



dell'anno, *TWD* ha ottenuto anche le menzioni come *Studio dell'Anno*, *Miglior Adattamento per Videogame* e *Miglior Gioco Scaricabile*, tutti riconoscimenti questi che hanno già assicurato al titolo di *Telltale* una *season 2* subito messa in produzione.
Il secondo *videogame* di *TWD* è invece un *social game*, cioè un gioco disponibile esclusivamente *on-line* sui *social network* e in cui è fondamentale l'aiuto delle persone con cui si è in contatto (per intenderci, il *social game* per eccellenza è il celebre ***Farmville***). In questo caso ogni giocatore deve costruire il proprio *avatar* e sopravvivere nel mondo infestato dagli zombie portando a termine diverse missioni, ovviamente sterminando morti viventi.
Ma se il *social game* è ispirato interamente alla versione televisiva, ***The Walking Dead: Assault***, uscito per tutti i dispositivi *iOS* e sviluppato da ***Gamagio*** per ***Skybound Asia***, è invece un'emanazione diretta del fumetto: lo dimostra la grafica delle *location* – che riprende il bianco e nero delle chine di **Charlie Adlard** – e l'estetica fortemente fumettistica con cui sono ritratti personaggi e zombie. Caratterizzato da un *gameplay* di tipo tattico e da una visuale dall'alto, il gioco ripercorre la storia dall'inizio – cioè dal momento in cui Rick si risveglia in ospedale – e permette al giocatore di controllare quattro personaggi a scelta tra **Rick**, **Lori**, **Carl**, **Glenn**, **Shane**, **Andrea**, **Carol**, **Sophia**, **Dale** e altri che si aggiungono mano a mano che la trama procede. Scopo del gioco è "ripulire" dai non-morti le undici aree disponibili e accumulare il maggior numero possibile di provviste e munizioni, senza ovviamente rimanere a corto di proiettili prima della conclusione della missione o cadere vittima degli attacchi degli zombie e di altri sopravvissuti ugualmente pericolosi. Ogni personaggio possiede speciali abilità specifiche: può sferrare attacchi sia corpo-a-corpo che a distanza (possiede quindi due armi, una da mischia e una da fuoco), ed è caratterizzato dai tratti dei protagonisti della serie: Shane, ad esempio, ha la brutta abitudine di infierire sugli avversari abbattuti, rischiando così di rimanere senza munizioni e di non accorgersi del sopraggiugere di altri nemici. È inoltre possibile attivare l'antifurto delle auto per attrarre i Camminatori allo scoperto e indirizzarli in una posizione in cui risulti più semplice affrontarli. *TWD:A* è quindi un gioco strategico che si avvale delle principali funzioni dei *device iOS*: è infatti possibile "pizzicare" lo schermo per ingrandire o rimpicciolire l'inquadratura e scorrere il dito per vedere aree lontane dal punto in cui si trovano i personaggi, così da poter pianificare al meglio la mossa successiva.



Infine, il quarto gioco ispirato all'universo narrativo di *TWD*, annunciato ma non ancora disponibile, sarà sviluppato da ***Terminal Reality*** e distribuito a partire dalla fine di marzo da ***Activision***. Il titolo è ***The Walking Dead: survival instinct***, e sarà un gioco multipiattaforma del tipo sparatutto in prima persona, uno dei generi più diffusi nel mondo dei *videogame* a tema zombie (basti pensare a titoli come ***Left 4 dead*** o ***ZombiU***). *TWD:SI* farà da *prequel* alla serie TV, e il giocatore impersonerà **Daryl**, il duro armato di balestra, trovandosi ad avere a che fare anche con suo fratello **Merle**, ricomponendo in questo modo la coppia di personaggi creati apposta per la trasposizione televisiva di *TWD*. La voce dei due personaggi nel *videogame* sarà quella dei attori della serie tv (che nel nostro Paese saranno sottotitolati in italiano), un aspetto che rende ancora più aderenti i due universi narrativi.

Abbiamo quindi un'avventura grafica, un *social game*, un *RTS* tattico e un *FPS*: quattro generi di *videogame* molto diversi tra loro, ma perfettamente contestualizzati nell'universo narrativo di *TWD*. Questo perché il mondo creato da Kirkman si presta a una grande versatilità e permette lo sviluppo di trame e sottotrame volte ad approfondire i numerosi aspetti della storia: l'introspezione dei personaggi, le strategie di sopravvivenza, le decisioni sofferte da prendere in un mondo devastato, l'azione nuda e cruda, che, per chi ama i morti viventi, corrisponde unicamente a... sterminare zombie. E mentre i morti videoludici di *TWD* imperversano su *PC* e *console*, altri zombie appartenenti allo stesso mondo si preparano a mordere: quelli dei romanzi di Robert Kirkman e **Jay Boninsaga**, un trittico di storie che rappresentano un ulteriore *spin-off* del fumetto. Nel primo volume, intitolato ***L'ascesa del Governatore***, assistevamo alla successione di eventi che conduce alla nascita di uno dei protagonisti di *TWD*. Nel secondo romanzo, dal titolo ***La strada per Woodbury***, seguiamo invece la storia di **Lilly**, una ragazzina rimasta sola, e degli estranei che incontra mentre percorre la strada per il presidio del Governatore, una sorta di terra promessa che incarna l'unica speranza di salvezza. Ma in *TWD* niente è ciò sembra, e la vera natura del regno del Governatore non tarderà a manifestarsi.

È interessante notare come la serie TV, le *web series*, i *videogame* e i romanzi ispirati alla saga di Kirkman non siano adattamenti in forme diverse della medesima storia originale, ma *spin-off*, *prequel* ed espansioni narrative. Insomma, storie completamente parallele alla trama del fumetto, con personaggi nuovi e dinamiche sviluppate *ad hoc* per altri *media*. *TWD* si espande quindi non solo orizzontalmente, seguendo cioè una *continuity* narrativa lineare e cronologica, ma anche trasversalmente, approfondendo personaggi, *sub-plot* e scenari. Alla storia principale si affiancano così numerosi innesti che investono le più importanti forme mediatiche e presentano personaggi sempre perfettamente caratterizzati, vivi e tridimensionali. Tutto ciò fa di *TWD* un vero e proprio universo *crossmediale*, cioè un sistema di interazione tra *media* differenti, accomunati da un'unica sorgente, in questo caso la saga a fumetti che porta la firma di Robert Kirkman.

THE WALKING DEAD™
ASSAULT

VAI SU
THEWALKINGDEADASSAULT.COM
PER SCARICARE IL GIOCO PER IL TUO iPHONE O iPAD.

Apple, the Apple logo, Mac, iPhone, iPad and iPod touch are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The Walking Dead is ™ & © Robert Kirkman 2012. All Rights Reserved.

SKYBOUND ASIA

Gamagio

Available on the App Store

www.SKYBOUND.com

Scopri il mondo degli zombie su WWW.SALDAPRESS.COM

LA PIÙ GRANDE COLLANA DEDICATA AL MONDO DEGLI ZOMBIE

Per aggiornamenti su tutte le novità editoriali targate saldaPress visitate il sito www.saldapress.com

(R) = RISTAMPA

THE WALKING DEAD
di Robert Kirkman, Tony Moore (vol.1) e Charlie Adlard

VOL. 1 - GIORNI PERDUTI (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-17-6

VOL.2 - IL LUNGO CAMMINO (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-21-3

VOL.3 - AL SICURO DIETRO LE SBARRE (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-33-6

VOL.4 - LA FORZA DEL DESIDERIO (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-27-5

VOL.5 - LA MIGLIOR DIFESA (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-30-5

VOL.6 - QUESTA VITA DOLOROSA (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-34-3

VOL.7 - LA CALMA CHE PRECEDE (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-41-1

VOL.8 - NATI PER SOFFRIRE (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-42-8

VOL.9 - QUI RESTIAMO (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-47-3

VOL.10 - CIÒ CHE DIVENTIAMO (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-48-0

VOL.11 - TEMI I CACCIATORI (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-51-0

VOL.12 - VIVERE IN MEZZO A LORO (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-53-4

VOL.13 - IL CONFINE SUPERATO (R)
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-56-5

VOL.14 - NESSUNA VIA D'USCITA
144 pagg. b/n..... Euro 12,50
ISBN: 978-88-88435-60-2

THE WALKING DEAD COMPENDIUM
di Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard
VOL. 1 - COMPENDIUM
1052 pagg. a colori ..... Euro 55,00
ISBN: 97-88-888435-54-1

THE WALKING DEAD LE COPERTINE
di Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard
VOL. 1 - LE COPERTINE
152 pagg. a colori ..... Euro 18,00
ISBN: 97-88-888435-49-7

THE WALKING DEAD SPECIALE
di Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard
LA STORIA DI MICHONNE
32 pagg. b/n..... Euro 3,99
ISBN: 97-88-888435-57-2

THE WALKING DEAD CALENDARIO 2013
illustrato da Charlie Adlard
28 pagg. a colori .....Euro 14,99
ISBN: 97-88-888435-58-9

THE WALKING DEAD CHRONICLES
DAL FUMETTO ALLO SCHERMO TV
di Paul Ruditis
208 pagg. a colori.....Euro 19,95
ISBN: 97-88-888435-55-8

THE WALKING MAD!
di Josè Miguel Fonollosa
VOL. 1 - C'È PUZZA DI MORTO
72 pagg. b/n.....Euro 8,00
ISBN: 97-88-888435-52-7

FRAGILE
di Stefano Raffaele
VOL. 1 - L'AMORE DOPO LA MORTE
96 pagg. a colori .....Euro 12,00
ISBN: 97-88-888435-35-0
VOL. 2 - POLVERE ALLA POLVERE
96 pagg. a colori .....Euro 12,00
ISBN: 97-88-888435-36-7

RAISE THE DEAD
di Leah Moore, John Reppion e Hugo Petrus
VOL. 1 - L'INIZIO DELLA FINE
96 pagg. a colori .....Euro 12,00
ISBN: 97-88-888435-37-4

GLI ZOMBIE CHE DIVORARONO IL MONDO
di Jerry Frissen e Guy Davis
VOL. 1 - UN ODORE INSOPPORTABILE
108 pagg. a colori..... Euro 12,50
ISBN: 97-88-888435-39-8

VOL. 2 - LA GUERRA DEI PAPI
96 pagg. a colori ..... Euro 12,50
ISBN: 97-88-888435-40-4

DI PROSSIMA PUBBLICAZIONE NELLA COLLANA "Z":

THE WALKING DEAD
di Robert Kirkman e Charlie Adlard
VOL. 15 - RITROVARSI
VOL. 16 - UN MONDO PIÙ GRANDE

THE DEAD
di Alan Grant e Simon Bisley
VOL. 1 - IL REGNO DELLE MOSCHE

RAISE THE DEAD
di Leah Moore, John Reppion, Mike Raicht e Guiu Villanova
VOL. 2 - LA TERRA DEI VIVI

SALDAPRESS

Finito di stampare nel dicembre 2012
presso La Pieve Poligrafica Editore Villa Verucchio Srl - Verucchio (RN)

Tutti i volumi sono in vendita nelle migliori fumetterie e on-line presso www.ibs.it e www.amazon.it
Distributore esclusivo per le fumetterie
Gruppo Alastor infoline: 081 7314770 info@alastor.biz

ROBERT KIRKMAN

Classe 1980, è emerso negli ultimi anni come uno dei giovani scrittori più interessanti del panorama fumettistico statunitense.

Dopo un fortunato esordio nel 1999 (**Battle Pope**) e l'incontro con *Image Comics* (**Brit**, **Invincible**, **Tech Jacket** e **Wolfman**), s'impone all'attenzione del grande pubblico lanciando per *Marvel Comics* la serie **Marvel Zombies**.

Tutto questo mentre porta avanti, sempre per *Image Comics*, **The Walking Dead**, serie vincitrice per ben 4 volte dell'*Eagle Award* come miglior fumetto USA in b/n e, nel 2010, dei prestigiosi *Eisner Award* e *Harvey Award* come miglior serie regolare

E la scommessa che un fumetto *zombie* dal taglio esistenziale potesse catturare l'attenzione del grande pubblico è vinta definitivamente nel 2010 grazie all'accordo con l'emittente *AMC* per trarne una serie televisiva.

Dal 2008 è entrato a far parte del gruppo dirigenziale di *Image Comics*.

CHARLIE ADLARD

Disegnatore e inchiostratore inglese, famoso in patria per i disegni del romanzo a fumetti **White Death** (scritto da **Rob Morrison**) e per il lavoro sulle serie **Judge Dredd**, **Savage** e **Armitage** (*2000AD*).

Per il mercato statunitense, oltre ad essere l'attuale disegnatore di **The Walking Dead**, ha lavorato sui romanzi a fumetti **Astronauts in Trouble** e **Rock Bottom** (in Italia pubblicato da *Bottero Edizioni/Double Shot*) e ha illustrato alcuni episodi della serie **X-Files** e **Mars Attacks!** (*Topps*), **The Hellfire Club** e **Warlock** (*Marvel Comics*), **Gotham Nights** e **Green Lantern/ Green Arrow** (*DC Comics*).

euro 12,50

(La lettura del presente volume è consigliata esclusivamente ad un pubblico adulto.)

Serie vincitrice dei prestigiosi ***Eisner*** *e* ***Harvey Awards****.*

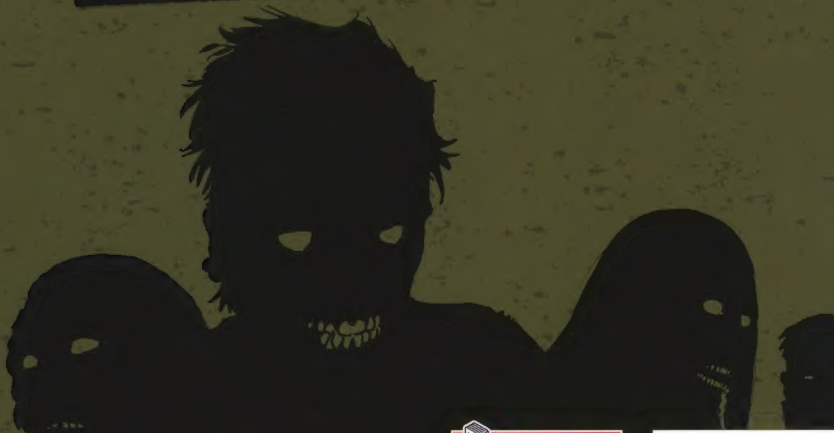
Quante sono le ore in una giornata che non trascorri di fronte ad un televisore acceso? Quando è stata l'ultima volta che hai davvero dovuto faticare per ottenere qualcosa che desideravi? E quanto tempo è passato da quando hai desiderato qualcosa che ti fosse veramente necessario?

Il mondo che conoscevamo è scomparso.
A quello del consumo e del superfluo se ne è sostituito un altro, fatto di responsabilità e sopravvivenza.
Un'epidemia di proporzioni apocalittiche ha contagiato il globo, risvegliando i morti che ora si cibano dei vivi.
Così, in pochi mesi, la società è collassata: niente più governo, supermercati, posta. Niente più tv via cavo.

E in un mondo in cui regnano i morti, noi siamo alla fine costretti a iniziare a vivere.

Da ***saldaPress****,* ***Image Comics*** *e dallo scrittore* ***Robert Kirkman****, il quattordicesimo volume della più famosa zombie-saga del fumetto statunitense.*

LA PIÙ GRANDE COLLANA DEDICATA AL MONDO DEGLI ZOMBIE



The Walking Dead is ™ and © Robert Kirkman, 2013.
All rights reserved.
"Z" is ™ and © gruppo saldatori snc, 2013.
Published by [-] gruppo saldatori snc.

SALDAPRESS

SKYBOUND Image
WWW.SKYBOUND.COM

ISBN 978-88-88435-60-2